



DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, EMPLEO Y BRAILLE

Departamento de Atención Educativa

Grupo ACCEDO

**CATÁLOGO DE APLICACIONES ACCESIBLES
PARA DISCAPACIDAD VISUAL
EN LA ESCUELA INCLUSIVA
(Septiembre 2019)**

**El presente catálogo es el resultado de la investigación
realizada durante el curso escolar 2018-2019:
ANÁLISIS DE LA EVOLUCIÓN DE LA ACCESIBILIDAD
ORIENTADO A LA ACTUALIZACIÓN DEL CATÁLOGO DE
APPS EDUCATIVAS PARA ALUMNADO CON
DISCAPACIDAD VISUAL**

ÍNDICE

1000 WORDS (ANDROID).....	8
123 DOMINÓ (IOS)	10
123 ZOO (IOS)	12
384 PUZZLES FOR KIDS (ANDROID).....	14
4 EN RAYA (IOS)	16
4 EN RAYA (ANDROID).....	18
A QUÉ SUENA (ANDROID)	20
ABC ANIMALES (IOS)	22
ABC ROMPECABEZAS (ROMPECABEZAS 123) (IOS).....	24
ABECEDARIO PARLANTE (IOS).....	26
ADIVINA LA PALABRA CORRECTA (ANDROID)	29
ADIVINA LA PALABRA CORRECTA (IOS).....	31
ALFABETO ABC MÁGICO (IOS)	33
ALFABETO PARA NIÑOS (ANDROID).....	35
ANIMAL MEMORY GAMES (IOS).....	37
ANIMAL MEMORY GAMES (ANDROID)	39
ANIMAL SOUNDS (IOS)	41
APRENDE A LEER 1 CON GRIN (IOS)	43
ARLOON PLANTS (IOS).....	45
AULA ITBOOK - MATEMÁTICAS (IOS)	47
BABY TOY WITH LOCK (ANDROID).....	49
BABY XILO (IOS)	51
BIDI (ANDROID).....	53
BIDI (IOS)	55
BUBBLE EXPLODE: BURBUJAS (ANDROID).....	57
BUBBLE EXPLODE: BURBUJAS (IOS).....	59
BUG BUILDER (SAGO MINI) (IOS)	61
BUILD IT UP (ANDROID).....	63
BUILD IT UP (IOS)	65
BURBUJO (ANDROID).....	67
CALL OF NATURE (IOS)	69
CAR VALET (IOS)	71

CLASSICAL MASTERPIECES FREE MASTERPIECES (IOS).....	73
CODE A PILLAR (IOS).....	75
CODE A PILLAR (ANDROID).....	77
COLLINS DICTIONARY (IOS).....	79
COLLINS DICTIONARY (ANDROID)	81
COLOR SAY (IOS)	83
COLORES Y FORMAS (IOS).....	85
CRAZY MAZE. PUZZLE ACTION (IOS).....	87
CUENTOS CLÁSICOS INFANTILES. SUSAETA (ANDROID).....	89
CUPCAKES (ANDROID)	91
CUT THE ROPE (ANDROID)	93
CUT THE ROPE (IOS)	95
DICCIONARIO ESPAÑOL-LATÍN (ANDROID).....	97
DICCIONARIO/TRADUCTOR ESPAÑOL-LATÍN (IOS)	99
DOMINÓ (IOS)	101
DOMINOES (ANDROID)	103
DOODLE BUDDY PAINT DRAW (IOS).....	105
DR PANDA TOWN (IOS).....	107
DR. PANDA (AEROPUERTO Y VARIAS TEMÁTICAS) (ANDROID).....	109
DRAW LINE: BRANCH (IOS)	111
DRAW LINE: BRANCH (ANDROID).....	113
DULCES PALABRAS (IOS).....	115
DUOLINGO (IOS).....	117
DUOLINGO (ANDROID).....	119
EDA PLAY TOBY (IOS).....	121
EDUCA ABC (IOS)	123
EL BUHO BOO (IOS)	125
EL JUEGO DE LOS OPUESTOS (ANDROID)	127
EL PLAYMATICO (IOS).....	129
EL REY DE LAS MATEMÁTICAS (IOS).....	131
EL REY DE LAS MATEMÁTICAS (ANDROID)	133
ESCÁNER PARA MÍ (IOS).....	135
FAMILIES 1 (IOS).....	137

FAMILIES 2 (IOS).....	139
FARM ANIMALS (ANDROID).....	141
FLOW FREE (ANDROID).....	143
FLOW FREE (IOS)	145
FLUIDITY (IOS)	147
GO BUBBLES LITE (IOS)	149
GRANJA 123 (IOS)	151
HABLANDO CON NOK (IOS).....	153
HABLANDO CON NOK (ANDROID)	155
INSECTOS MASH (IOS)	157
INTRODUCCIÓN A LAS MATEMÁTICAS (IOS)	159
iSECUENCIAS (IOS).....	161
JARDÍN PARA CACHORROS SAGO MINI (ANDROID).....	163
JARDÍN PARA CACHORROS SAGO MINI (IOS)	165
JUEGO DE NIÑOS LABERINTO DE ANIMALES (IOS).....	167
JUEGOS EDUCATIVOS NIÑOS GRATIS PESCAPPS GAMES SL (ANDROID)...	169
KIDS BALLOON POP LANGUAGE GAME (IOS).....	172
KIDS BALLOON POP LANGUAGE GAME (ANDROID)	174
KIDS DOODLE (ANDROID)	176
KIDS PRE SCHOOL EDUCATION (IOS)	178
KINDLE (IOS).....	180
LA HISTORIA DE DRACOLINO (IOS)	182
LAUGH & LEARN ANIMAL SOUNDS (IOS).....	184
LEAD TOOLS OCR (IOS).....	186
LEARNING HUMAN BODY (IOS)	188
LEO CON GRIN: APRENDE A LEER (ANDROID).....	190
LOS PASAJES DE LA HISTORIA (IOS)	192
LUPA LITE (IOS)	194
MAGIC PIANO (IOS)	196
MAGIC PIANO (ANDROID).....	198
MATCH IT UP 1 (IOS)	200
MATCH IT UP 1 (ANDROID).....	202
MATCH IT UP 2 (ANDROID).....	204

MATCH IT UP 2 (IOS)	206
MATCH IT UP 3 (ANDROID).....	208
MATCH IT UP 3 (IOS)	210
MATEMÁTICAS PARA NIÑOS (ANDROID).....	212
MATRIX GAME 1 (ANDROID).....	214
MATRIX GAME 1 (IOS).....	216
MATRIX GAME 2 (IOS).....	218
MATRIX GAME 2 (ANDROID).....	220
MATRIX GAME 3 (ANDROID).....	222
MATRIX GAME 3 (IOS).....	224
MEMORAMA (IOS)	226
MILLONARIO QUIZ ESPAÑOL (IOS)	228
MILLONARIO QUIZ ESPAÑOL (ANDROID)	230
MONTESSORI NUMBERLAND (IOS).....	232
MONTSTER MATH (IOS).....	234
MUSIC COLOR LITE- JUEGO DE BEBE (IOS)	236
MY MOSAIC (IOS)	238
MY MOSAIC 2 (IOS)	240
NAMOO. MARAVILLAS DE LA VIDA VEGETAL (ANDROID).....	242
NAMOO. MARAVILLAS DE LA VIDA VEGETAL (IOS).....	245
NIÑOS MÚSICA INSTRUMENTOS (ANDROID).....	248
NOTABILITY (IOS)	250
OPPOSITES 1 (IOS)	252
OPPOSITES 1 (ANDROID).....	254
OPUESTOLANDIA (ANDROID)	256
PALABRAS DOMINO (IOS)	258
PAPUMBA SONIDOS DE ANIMALES (ANDROID).....	260
PAPUMBA SONIDOS DE ANIMALES (IOS).....	263
PARTES DEL CUERPO PARA NIÑOS (ANDROID)	266
PEEKABOO HD (ANDROID).....	268
PEEKABOO HD (IOS).....	270
PEPA PAINT BOX (ANDROID)	272
PEPA PAINT BOX (IOS)	274

POCOYO FIRST WORDS (ANDROID)	276
POCOYO FIRST WORDS (IOS)	278
PREGUNTADOS (IOS)	280
PRIMERAS PALABRAS CON FONEMAS (IOS).....	283
PROYECTO EMOCIONES (ANDROID).....	285
PULEVA GRANDES RETOS. NIVEL 3 (IOS).....	287
PUZZLE BABY (IOS).....	289
PUZZLES 4 KIDS (ANDROID)	291
PUZZLES 4 KIDS (IOS).....	294
¿QUÉ SABES DE ORTOGRAFÍA? (IOS).....	297
QUIZ TRIVIAL (ANDROID).....	299
QUIZ TRIVIAL (IOS)	302
SAGO MINI SPACE EXPLORER (IOS)	305
SAGO MINI SPACE EXPLORER (ANDROID)	307
SAMI APPS (IOS).....	309
SCORE CREATOR (IOS).....	311
SERIES 1 (IOS).....	313
SERIES 1 (ANDROID)	315
SERIES 2 (IOS).....	317
SERIES 3 (IOS).....	319
SMARTICK (IOS)	321
SOPA DE LETRAS (IOS)	323
SOPA DE LETRAS (ANDROID).....	325
SOPA DE LETRAS ACCESIBLE (IOS)	327
SORT BY KIND (IOS).....	329
SORT BY NATURE (IOS).....	331
SORT IT OUT 1 (ANDROID)	333
SORT IT OUT 1 (IOS)	335
SORT IT OUT 2 (IOS)	337
SORT IT OUT 2 (ANDROID)	339
SOUND TOUCH (ANDROID).....	341
SOUND TOUCH (IOS)	343
STAR WALK KIDS - ATLAS ESTELAR (ANDROID).....	345

STAR WALK KIDS - ATLAS ESTELAR (IOS)	347
SUPER QUIZ ESPAÑOL (ANDROID).....	349
SUPER QUIZ ESPAÑOL (IOS)	351
TALKING PATO (IOS).....	353
TALKING PATO (ANDROID).....	355
TALKING POCOYO (IOS).....	357
TAP TAP SEE (IOS).....	359
TEXTGRABBER (IOS)	361
TOCAR LA MARIQUITA (TOUCH THE LADYBIRD) (IOS)	363
UNIR LOS PUNTOS (ANDROID).....	365
VEHÍCULOS ROMPECABEZAS (ANDROID)	367
VIA OPTA-NAV (IOS).....	369
VOICE DICTATION PRO (IOS).....	371
ZOOLA ANIMALS (IOS)	373

Nombre de la aplicación: 1000 WORDS (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.amorfus.words>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Lenguas/Humanidades.

Otras áreas curriculares:

Inglés.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No necesita.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias, pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No necesita.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Fácil manejo. No se puede ir directamente a un nivel, se debe pasar por todos antes de llegar al deseado. Aparece publicidad incluso en la versión de pago¹.

¹ “En este documento, se han utilizado términos en lo que académicamente se llama género marcado, o genérico masculino, para garantizar claridad, rigor y facilidad de lectura, sin que esto suponga ignorancia en cuanto a la necesaria diferenciación, ni un menor compromiso de esta Institución con las políticas de igualdad y contra la discriminación por razón de sexo”.

Nombre de la aplicación: 123 DOMINÓ (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/free-domino-puzzles-app-for-kids-toddlers-babies-kid/id426899768?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Psicomotricidad, Lógico-Matemática, Tecnologías.

Otras áreas curriculares:

Juego.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Matemática.

Competencias básicas específicas:

Atención y localización visual, Discriminación de colores y formas, Búsqueda de detalles en figuras, Orientación espacial, Discriminación figura -fondo. Complementación visual, Relación partes-todo, Asociación visual. Coordinación-viso-motora, Memoria visual, Discriminación de colores.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

La aplicación es válida solo para alumnado con buen resto visual. Consiste en un dominó con fichas con forma de triángulos y hay que unir la fichas por color y detalle que son muy pequeñas. Organizado en niveles que van subiendo progresivamente la dificultad y el grado en que lo han planteado es muy atractivo. Cuando se utiliza el zoom los elementos se atenúan, siendo difícil su localización.

Nombre de la aplicación: 123 ZOO (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/123-zoo-escribir-gratis/id490411259?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática,
Psicomotricidad.

Otras áreas curriculares:

Inglés.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal,
Competencia en comunicación lingüística, Competencia en Matemáticas.

Competencias básicas específicas:

Discriminación de números, Coordinación óculo-manual, Rastreo, Localización,
Percepción visual, Posición espacial, Discriminación figura-fondo,
Complementación visual, Coordinación viso-motora, Memoria Visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No necesita.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación muy sencilla con buena apariencia visual. La locución es en inglés. Hay que tener mucha precisión en seguir el trazado del número presentado.

Nombre de la aplicación: 384 PUZZLES FOR KIDS (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.iabuzz.apk.p4kall&hl=es_419

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Primaria, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias sociales, Psicomotricidad, Tecnologías.

Otras áreas curriculares:

Inglés.

Competencias básicas:

Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Coordinación Visomotora, Figura-Fondo.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Puzles de 4 o 5 piezas con 2 niveles de dificultad: base del puzle con el contorno de las piezas marcados y sin marcar.

Aparece el nombre del objeto con letra contrastada, negrita y de tamaño aproximado a 24. Verbaliza las palabras y presenta refuerzos visuales y auditivos.

Nombre de la aplicación: 4 EN RAYA (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/4-en- raya-juego-de-tablero/id619808471?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática, Psicomotricidad, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia para aprender a aprender, Tiflotecnología, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Atención, rastreo, Coordinación visomotriz, Control postural, Memoria, Razonamiento, Atención y Concentración.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: Sí.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

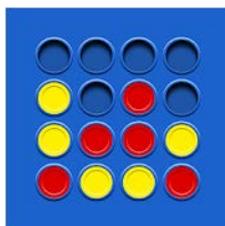
¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación con muy buen contraste, se puede seleccionar el color de las fichas y del tablero. Presenta cinco niveles de dificultad. Con el voiceover no es accesible.

Nombre de la aplicación: 4 EN RAYA (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quarzo.fourinarow&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática.

Otras áreas curriculares:

Juego.

Competencias básicas:

Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Exploración organizada de imágenes - Coordinación ojo mano.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: Sí.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Cuando se utiliza el talkback, la app no funciona de manera adecuada, no caen las fichas con normalidad y además el jugador con ceguera no sabe dónde están cayendo ni dónde necesita que caigan para hacer las 4 en raya. Requiere ayuda para salir de la aplicación.

Nombre de la aplicación: A QUÉ SUENA (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.proyecto.asdra>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Tecnologías.

Otras áreas curriculares:

Juego.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Localización del estímulo.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Algunas fotos no tienen buen contraste y no hay opción de modificarlo.

No es accesible para personas ciegas o con escasa visión. Hay partes de la pantalla que no se leen.

Es más idónea para trabajar la parte auditiva que la visual.

Nombre de la aplicación: ABC ANIMALES (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://apps.apple.com/es/app/juegos-de-animales-para-ni%C3%B1os/id1217528890>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Comunicación y lenguaje.

Competencias básicas:

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Autonomía.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: Sí.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Demasiado rápido y no se puede personalizar.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

En los fondos aparecen elementos superpuestos.

Nombre de la aplicación: ABC ROMPECABEZAS (ROMPECABEZAS 123) (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://apps.apple.com/us/app/id504776631>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Ciencias Sociales, Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades, Música, Psicomotricidad.

Otras áreas curriculares:

Inglés.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: No.

OBSERVACIONES GENERALES

Aunque en general tiene buen contraste, alguno de los puzles presentan imágenes confusas.

Nombre de la aplicación: **ABECEDARIO PARLANTE (IOS)**



¿Es accesible para personas con ceguera?: No se ha evaluado para esta característica.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/abecedario-parlante/id1054969122?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades, Ciencias Naturales.

Otras áreas curriculares:

Lectoescritura.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia cultural y artística, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Desarrollo auditivo, motricidad fina, coordinación óculo-manual, memoria visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No necesita.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación con distintos tipos de juegos y canciones con la que se pretende enseñar el abecedario. En general es accesible a niños con baja visión aunque, en alguna actividad, los elementos deberían tener un mayor contraste y tamaño y los estímulos (animales hechos con plastilina) no siempre son reconocibles. Aunque es una aplicación de fácil manejo carece de algún tipo de locución que "oriente" al niño en cuanto a lo que permite hacer y las distintas opciones (rompecabezas, animales, memoria, etc.).

El contraste de las letras en la parte de palabras chistosas no permite una buena discriminación de las mismas; así como el de los dibujos de los animales, que en ocasiones tienen el mismo fondo que el panel sobre el que están colocados.

El voiceover no se puede utilizar y entorpece el juego si se conecta.

El ampliador se puede utilizar, pero los dibujos de los animales no son muy reconocibles (poco realistas).

No presenta ninguna explicación sobre las posibilidades que ofrece y el funcionamiento para orientar al alumno. Puede ser una iniciación en el uso de las tecnologías, los prerequisites de la tiflotecnología.

No admite lector de pantalla porque todo son gráficos. Si se utiliza como herramienta el zoom del sistema operativo, el funcionamiento del juego se hace más lento.

Nombre de la aplicación: ADIVINA LA PALABRA CORRECTA (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

https://play.google.com/store/apps/details?id=potint.adinapalabracorrecta&hl=es_419

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia para aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Rastreo, localización, coordinación óculo-manual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias, pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Algunas palabras no se entienden.

Debería poder seleccionarse el nivel (desde 3º primaria a la eso) ya que algunas palabras y verbos son difíciles (forúnculo, fragor, enardecer...).

Este juego podría ser una buena opción para personas ciegas, pero habría que hacer bastantes mejoras:

- Seleccionar primero 10 o 20 preguntas y luego la opción deseada (sinónimo-antónimos) para no tener que volver a recorrer la pantalla.
- Una vez elegido, por ejemplo 10 preguntas y sinónimos, debería hacer alguna indicación de comienzo de juego, si no, no se sabe si el juego ha comenzado.
- Si pasas de pantalla la lectura no empieza desde principio de pantalla, sino desde el punto donde se dejó en la pantalla anterior.
- Cuando aciertas, debería escucharse “correcto” o algo similar.
- Si fallas la respuesta, debería escucharse “incorrecto” o algo similar y la opción correcta, de esta forma se aprende más.

Nombre de la aplicación: ADIVINA LA PALABRA CORRECTA (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/adivina-la-palabra-correcta/id1335953139?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Competencia en comunicación lingüística.

Competencias básicas específicas:

Rastreo, localización, coordinación óculo-manual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No necesita.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias, pero se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se pueden configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No necesita.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

App con un contenido y menú bien definidos. Con suficiente contraste, accesible para alumnado con resto visual funcional, que admite el ampliador del sistema operativo. Organizado en seis niveles, con tandas de 10 preguntas, que lleva un cómputo de aciertos y fallos. Adecuado para el alumnado de últimos cursos de primaria y primeros de secundaria. Fomenta el aprendizaje autónomo, pues marca las respuestas correctas. Permite moverse muy bien por el menú de la aplicación. Si se cierra, se queda en el lugar donde se había quedado. Se puede emplear con revisor de pantalla.

Nombre de la aplicación: ALFABETO ABC MÁGICO (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/abc-m%C3%A1gico-abecedario/id418049164?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje.

Otras áreas curriculares:

Lectoescritura.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia para aprender a aprender.

Competencias básicas específicas:

Coordinación viso-motora, Discriminación visual de letras, objetos, frutas y animales, Habilidades uso táctil: pulsar y arrastrar iconos, Discriminación auditiva: fonemas y palabras, Atención auditiva.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: SI

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: Sí.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

La aplicación trabaja la asociación de la grafía con su fonema. Algunas de las imágenes tienen poco contraste entre figura y fondo, siendo necesario utilizar el zoom para su discriminación visual, aunque, dependiendo del resto visual, esta ayuda puede ser insuficiente. No es accesible con voiceover.

Nombre de la aplicación: ALFABETO PARA NIÑOS (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.oki.alphabetnew&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje.

Otras áreas curriculares:

Lectoescritura, inglés.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Competencias básicas específicas:

Rastreo y localización, Discriminación de letras y dibujos, Discriminación auditiva, Coordinación óculo-manual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: Sí

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos, pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

Nombre de la aplicación: ANIMAL MEMORY GAMES (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/memory-games-with-animals/id631738108?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Comunicación y lenguaje, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Memoria visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Accesible para el alumnado con ceguera a través de voiceover etiquetando los botones. Esta acción se tendría que realizar cada vez que se inicia la actividad ya que se barajan las tarjetas.

Nombre de la aplicación: ANIMAL MEMORY GAMES (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.avianey.memory.animal&hl=en_US

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática, Tecnologías.

Otras áreas curriculares:

Juego.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Discriminación visual. Memoria.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

No hay ayudas ni refuerzos. Al usar el zoom se pierde calidad en las imágenes. Algunas imágenes no están bien contrastadas para baja visión.

Nombre de la aplicación: **ANIMAL SOUNDS (IOS)**



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/animal-sounds/id580044747?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Comunicación y lenguaje.

Otras áreas curriculares:

Lectoescritura.

Competencias básicas:

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico,
Competencia para aprender a aprender.

Competencias básicas específicas:

Discriminación visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No necesita.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias, pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación para el aprendizaje de los nombres de animales y sus sonidos. El alumnado con ceguera puede manejar la aplicación mediante el voiceover aunque en algunas actividades precisan ayuda para el cambio de pantalla.

Nombre de la aplicación: APRENDE A LEER 1 CON GRIN (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/aprender-a-leer-1-con-grin/id932280561?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática, Psicomotricidad.

Otras áreas curriculares:

Lectoescritura.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Competencia en comunicación lingüística, Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Coordinación óculo-manual. Localización y seguimiento. Discriminación figura-fondo. Discriminar e identificar figuras, letras y palabras. Rastro sistemático.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

La aplicación es válida para alumnado con resto visual. Ayuda a adquirir competencias en la lectoescritura, siendo válida para educación infantil y primeros año de educación primaria.

Nombre de la aplicación: ARLOON PLANTS (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/arloon-plants/id974606279?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Autonomía e iniciativa personal, Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Exploración organizada de imágenes. Coordinación ojo-mano.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Los ajustes de esta app permiten acceder a tres idiomas, español, inglés y chino y desactivar la melodía, que resulta muy monótona. El menú está bien organizado, ofrece bastantes explicaciones escritas, a las que se accede con el ampliador del sistema operativo. Los gráficos también son adecuados para personas con discapacidad visual. Pero las zonas táctiles no corresponden con las zonas visuales, haciendo muy dificultosa e incierta la exploración. Sería adecuada para el alumnado de últimos cursos de primaria y primeros de secundaria.

Nombre de la aplicación: AULA ITBOOK - MATEMÁTICAS (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/aula-itbook-matem%C3%A1ticas/id1263518275?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática, Psicomotricidad, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia para aprender a aprender.

Competencias básicas específicas:

Atención visual, rastreo, coordinación óculo-manual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Sí. La propia aplicación tiene ampliador

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Posibilidad de seleccionar idioma: castellano, valenciano, inglés. Operaciones ilimitadas: operaciones básicas con 1 o varios dígitos, incluso con decimales, también se trabajan las tablas de multiplicar, tanto en orden como salteadas (límite de tiempo). Cada niño puede configurar la apariencia de su propio personaje con simpáticos disfraces para aumentar su implicación con la dinámica de juego. Incluye una colección de vídeos animados para explicar, paso a paso, cómo se resuelven los diferentes tipos de operaciones.

Se puede crear una cuenta donde se conserva el progreso realizado utilizando distintos dispositivos. Cuando el resultado es erróneo, lo pone sobre fondo rojo, si es correcto lo pone sobre fondo azul, además según la respuesta sea correcta o no el sonido que se emite es distinto.

La zona que emula una calculadora para responder, tiene los números pequeños y pueden existir dificultades para visualizarlos.

Los botones no están etiquetados por lo que el voiceover no puede leer todos los elementos de la pantalla. El alumnado con muy baja visión necesita utilizar el ampliador de pantalla del sistema.

Nombre de la aplicación: **BABY TOY WITH LOCK (ANDROID)**



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.idle.babytoy&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades, Música.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia para aprender a aprender.

Competencias básicas específicas:

Atención visual, rastreo y localización de imágenes (animales, instrumentos musicales y robots).

Colocada verticalmente permite trabajar la ubicación espacial del casillero que conforman los seis puntos braille.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: No.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Buen contraste y tamaño de los objetos para los que tienen un buen resto de visión. Solo se puede usar el voice assistant en los botones inferiores de la app para elegir la categoría, posteriormente no hay más locuciones para saber qué elemento es el que se está tocando. La aplicación se abre directamente y se divide en tres categorías mostradas en la parte inferior de la pantalla (animales domésticos, instrumentos musicales y robots). En cada pantalla aparecen 6 dibujos que al tocarlos emiten un sonido relacionado con cada imagen.

Las imágenes están bien contrastadas, tienen un buen tamaño y están colocadas ordenadamente en tres filas y dos columnas, lo que facilita el rastreo y la posibilidad de trabajar espacialmente el cajetín braille.

Muy útil por su simplicidad y fácil manejo.

Nombre de la aplicación: **BABY XILO (IOS)**



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/uy/app/baby-xylo-phone-nursery-rhymes/id793580306?l=es&mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Música, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia cultural y artística, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No necesita.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

Nombre de la aplicación: BIDI (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No se ha evaluado para esta característica.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bidi&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Tecnologías, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Rastreo, identificación.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias, pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación para escanear códigos de barras y códigos QR. Una vez que se enfoca, la aplicación lo detecta y no necesita que se haga foto. Da la información que se encuentra en el código automáticamente. Necesita conexión a internet.

.

Nombre de la aplicación: BIDI (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No se ha evaluado para esta característica.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/bidi-lector-qr-y-de-barras/id399454333?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Tecnologías, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Rastreo, identificación.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación para escanear códigos de barras y códigos QR. Una vez que se enfoca, la aplicación lo detecta y no necesita que se haga foto. Da la información que se encuentra en el código automáticamente. Necesita conexión a internet.

.

Nombre de la aplicación: BUBBLE EXPLODE: BURBUJAS (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.spookyhousestudios.bubbleexplode&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática, Tecnologías, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Tratamiento de la información y competencia digital, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Barridos - Exploración de imágenes - Coordinación ojo mano. Percepción visual: agudeza visual / discriminación cromática / destreza visomotriz.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: Sí.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

En alguna de las opciones del juego, los contrastes entre figuras-fondo están poco definidos, con elementos muy juntos, por lo que puede inducir a error.

Los contadores tienen suficiente tamaño.

Se echa de menos una ayuda inicial o explicación respecto a los distintos juegos, en qué consisten, objetivos, etc.

Sería bueno que esa ayuda tuviera también soporte en audio en la explicación.

Nombre de la aplicación: BUBBLE EXPLODE: BURBUJAS (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/bubble-explode-burbujas/id376098160?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática, Tecnologías, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Tratamiento de la información y competencia digital, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Barridos - Exploración de imágenes - Coordinación ojo mano. Percepción visual: agudeza visual / discriminación cromática / destreza visomotriz.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Sí. La propia aplicación tiene ampliador

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: Sí.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

En alguna de las opciones del juego, los contrastes entre figuras-fondo están poco definidos, con elementos muy juntos, por lo que puede inducir a error. Los contadores tienen suficiente tamaño. Se echa de menos una ayuda inicial o explicación respecto a los distintos juegos, en qué consisten, objetivos, etc. Sería bueno que esa ayuda tuviera también soporte en audio en la explicación.

Nombre de la aplicación: **BUG BUILDER (SAGO MINI) (IOS)**



¿Es accesible para personas con ceguera?: **No.**

¿Es accesible para personas con baja visión?: **Sí.**

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/sago-mini-bug-builder/id657821775?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Tecnologías.

Otras áreas curriculares:

Autonomía.

Competencias básicas:

Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Discriminación e identificar imágenes y colores. Coordinación viso-motora. Seguimiento de objetos en movimiento. Memoria visual. Atención, Discriminación, detalle. Coordinación óculo-manual, rastreo, fijación, identificación.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

La app es válida para educación infantil con resto visual. Es una mascota virtual que puedes decorar, alimentar y limpiarla. Los colores de las imágenes son muy atractivos. Actividades muy repetitivas que se prolongan de forma indefinida. Para niños con resto visual. Buen tamaño pero se debería mejorar el contraste de algunas imágenes.

Nombre de la aplicación: BUILD IT UP (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.myfirstapp.builditup1>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Habilidades de percepción visual (atención, localización, discriminación tamaños...).

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: No.

OBSERVACIONES GENERALES

Fondo adecuado. Elementos sencillos. Necesita ayuda del adulto si el alumno no tiene experiencia con el zoom. El voiceover no da la información necesaria para seguir la aplicación, el objetivo de esta aplicación con ceguera se consigue mejor con objetos tridimensionales.

Nombre de la aplicación: BUILD IT UP (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/adhd-autism-therapy-for-kids/id421839260?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Habilidades de percepción visual (atención, localización, discriminación tamaños...).

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: No.

OBSERVACIONES GENERALES

Fondo adecuado. Elementos sencillos. Necesita ayuda del adulto si el alumno no tiene experiencia con el zoom. El voiceover no da la información necesaria para seguir la aplicación, el objetivo de esta aplicación con ceguera se consigue mejor con objetos tridimensionales.

Nombre de la aplicación: BURBUJO (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hexacta.cordovatest.books>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Exploración organizada de imágenes; Coordinación ojo-mano.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: Sí.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Se puede personalizar.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

El juego consiste en explotar unas burbujas que van apareciendo aleatoriamente y que tiene un objeto dentro. El objeto en ocasiones es tan pequeño o tiene tan poco contraste que no se aprecia bien.

Se puede modificar la velocidad con la que aparecen las burbujas.

Cada vez que explotas una o dos burbujas aparece en la pantalla “ganaste” y puede resultar repetitivo.

Nombre de la aplicación: CALL OF NATURE (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://apps.apple.com/us/app/call-of-nature-free-jigsaw-puzzle/id514334659>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Lógico-Matemática, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: No.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: Sí.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Solamente es accesible para baja visión el nivel fácil. El resto de niveles tienen los cuadros de las imágenes muy pequeños y no es posible diferenciarlos correctamente.

Nombre de la aplicación: CAR VALET (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/hn/app/car-valet/id504791143?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal,
Competencia matemática.

Competencias básicas específicas:

Posición espacial. Discriminación figura-fondo. Complementación visual.
Relación partes-todo. Asociación visual. Coordinación viso-motora. Memoria visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No necesita.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: Sí.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se pueden configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No necesita.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Juego de lógica que tiene un menú muy sencillo y muchos niveles de complejidad. Accesible para personas con discapacidad visual. En el primer nivel el juego se hace muy interesante y motivador, según se va subiendo de dificultad, pero tiene un salto muy brusco de complejidad en el nivel siguiente.

Nombre de la aplicación: **CLASSICAL MASTERPIECES FREE MASTERPIECES (IOS)**



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/classical-masterpieces-free/id578185139?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Música.

Competencias básicas:

Competencia cultural y artística.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: No.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: Sí.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias, pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Se puede utilizar con zoom y voiceover. Tiene mucha información. La app tiene la letra muy pequeña pero se puede poner el zoom, aunque es difícil de usar y, en ocasiones, cuando intentas moverlo, sin querer, le das a otra canción.

Nombre de la aplicación: CODE A PILLAR (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/think-learn-code-a-pillar/id1110815901?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática, Psicomotricidad.

Otras áreas curriculares:

Orientación espacial, conceptos básicos.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática, Competencia para aprender a aprender, Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Habilidades de seguimiento visual, localización de objetos, orientación espacial.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza el ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

La aplicación va destinada al alumnado del último curso de educación infantil y primeros cursos de primaria. Es muy motivadora para los niños. Los iconos de dirección son un poco pequeños para baja visión, pero se puede utilizar el zoom de accesibilidad. Al disponer de varios niveles de dificultad se puede recurrir a los más adecuados en cada etapa.

Alguna actividad en la que hay que identificar el número de hojas en el árbol, el icono de las hojas puede ser demasiado pequeño para que el alumno las contabilice.

Así mismo, los iconos de la barra de la derecha donde se indican los iconos disponibles para utilizar, son demasiado pequeños y poco contrastados. Buena aplicación para, de una manera muy básica, iniciar al alumno en programación.

Nombre de la aplicación: CODE A PILLAR (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

https://play.google.com/store/apps/details?id=air.fisherprice.com.codeapillarGoogle&hl=en_US

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática, Psicomotricidad.

Otras áreas curriculares:

Orientación espacial, conceptos básicos.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática, Competencia para aprender a aprender, Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Habilidades de seguimiento visual, localización de objetos, orientación espacial.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza el ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

La aplicación va destinada al alumnado del último curso de educación infantil y primeros cursos de primaria. Es muy motivadora para los niños. Los iconos de dirección son un poco pequeños para el alumnado de baja visión, pero se puede utilizar el zoom de accesibilidad. Al disponer de varios niveles de dificultad se puede recurrir a los más adecuados en cada etapa.

Alguna actividad en la que hay que identificar el número de hojas en el árbol, el icono de las hojas puede ser demasiado pequeño para que el alumno las contabilice.

Así mismo, los iconos de la barra de la derecha donde se indican los iconos disponibles para utilizar, son demasiado pequeños y poco contrastados. Buena aplicación para, de una manera muy básica, iniciar al alumno en programación.

Nombre de la aplicación: COLLINS DICTIONARY (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No se ha evaluado para esta característica.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://apps.apple.com/gb/app/collins-english-dictionary/id925289270>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Comunicación y lenguaje,
Lenguas/Humanidades, Tecnologías.

Otras áreas curriculares:

Inglés.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Coordinación visomotriz.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No necesita.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias, pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

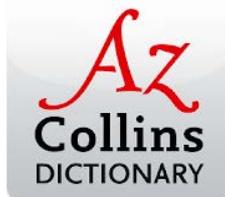
¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Diccionario de inglés fácil de usar, con audio para la pronunciación. No se puede regular el tamaño y la fuente dificultando en gran medida la lectura de la información. Cabe decir que con la ayuda externa y el aprendizaje de uso del voiceover sí que resulta accesible posteriormente. Está muy bien, tiene muchos recursos. La posibilidad de cambio de colores es muy útil. Poder usar el voiceover está muy bien para mejorar el tema de la pronunciación en inglés. Deja cambiar el tamaño y el color pero solo el de decoración, el fondo siempre es blanco.

Nombre de la aplicación: COLLINS DICTIONARY (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No se ha evaluado para esta característica.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobisystems.msdict.embedded.wireless.collins.englishfreemium&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades, Tecnologías.

Otras áreas curriculares:

Inglés.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Coordinación visomotriz.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No necesita.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: Sí.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias, pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Diccionario de inglés fácil de usar, con audio para la pronunciación. No se puede regular el tamaño y la fuente dificultando en gran medida la lectura de la información. Cabe decir que con la ayuda externa y el aprendizaje de uso del voice over sí que resulta accesible posteriormente. Está muy bien, tiene muchos recursos. La posibilidad de cambio de colores es muy útil. Poder usar el voiceover está muy bien para mejorar el tema de la pronunciación en inglés. Deja cambiar el tamaño y el color pero solo el de decoración, el fondo siempre es blanco.

Nombre de la aplicación: COLOR SAY (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No se ha evaluado para esta característica.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/say-color/id388871655?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Tecnologías.

Otras áreas curriculares:

Inglés.

Competencias básicas:

Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Competencia digital e interacción con el medio físico.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No necesita.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias, pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Hay que centrar con bastante precisión el objeto. El idioma con el que comunica es inglés, pero pronunciado con lectura española.

Nombre de la aplicación: COLORES Y FORMAS (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/colores-y-formas-para-ni%C3%B1os/id687285593>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia para aprender a aprender.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No necesita.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Buen contraste y control de los elementos en la pantalla.

Nombre de la aplicación: CRAZY MAZE. PUZZLE ACTION (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://apps.apple.com/id/app/crazy-maze-traffic-puzzle/id1050608523>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática, Psicomotricidad, Comunicación y lenguaje.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

Nombre de la aplicación: CUENTOS CLÁSICOS INFANTILES. SUSAETA (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/cuentos-cl%C3%A1sicos-infantiles-susaeta/id571333556?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística.

Competencias básicas específicas:

C. Digital (Accesibilidad y mov. Básicos). C. Perceptivas (localización, seguimiento...).

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No necesita.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Demasiado rápido y no se puede personalizar

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No necesita.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: Sí.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: Sí.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: No.

OBSERVACIONES GENERALES

Necesita información inicial del adulto para saber dónde se pasa la página o retrocede y la tecla de inicio del cuento.

Hay muchos elementos en cada página, unos inmóviles y otros muy pequeños que se mueven a gran velocidad.

Al ser cuentos clásicos incluyen imágenes de roles tradicionales (la madre cuida a bambi...).

El alumno escucha el cuento y puede interactuar con diferentes elementos de la pantalla.

Nombre de la aplicación: CUPCAKES (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.magmamobile.game.Cupcakes&hl=en_US

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática,
Competencia para aprender a aprender.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: No.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

No hay ninguna locución en la app. Presentan un dibujo de un alimento elaborado y hay que hacerlo igual. No hay explicación locutada pero sí van guiando los pasos a seguir. Este alumno pudo hacerlo, por tener un resto visual que le permite ver el cartel del alimento que le piden los clientes.

Nombre de la aplicación: CUT THE ROPE (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zeptolab.ctr.ads&hl=es_419

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Coordinación ojo-mano, causa-efecto.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No necesita.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Para niños pequeños es un juego complicado. No las dos primeras pantallas, pero sí en adelante.

No hay opción de variar el contraste. Solo se puede seleccionar la comida del bicho y escoger una con buen contraste (ejemplo: donuts). Resulta divertida y contiene distintos niveles de progresión, además tiene otros alicientes como encontrar dibujos. Al principio había muchos anuncios. En ocasiones hay que hacer movimientos muy rápidos que son difíciles para el alumnado con dificultades visuales. Es apropiada para Ed. Primaria desde 3º. Al alumno de 1º de primaria le resultaba algo más complicada. Básicamente es un juego de piezas a encajar.

Los objetos que aparecen en la parte inferior de la pantalla y que hay que arrastrar, en algunos casos, son demasiado pequeños. Los puntos donde tiene que colocar los objetos en algunas escenas casi no se ven.

Sería conveniente que los objetos fueran más grandes y los puntos más contrastados.

Nombre de la aplicación: CUT THE ROPE (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/cut-the-rope/id1024506959?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Coordinación ojo-mano, causa-efecto.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No necesita.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Para niños pequeños es un juego complicado. No las dos primeras pantallas, pero sí en adelante.

No hay opción de variar el contraste. Solo se puede seleccionar la comida del bicho y escoger una con buen contraste (ejemplo: donuts). Resulta divertida y contiene distintos niveles de progresión, además tiene otros alicientes como encontrar dibujos. Al principio había muchos anuncios. En ocasiones hay que hacer movimientos muy rápidos que son difíciles para el alumnado con problemas visuales. Es apropiada para Ed. Primaria desde 3º. Al alumno de 1º de primaria le resultaba algo más complicada. Básicamente es un juego de piezas a encajar.

Los objetos que aparecen en la parte inferior de la pantalla y que hay que arrastrar, en algunos casos, son demasiado pequeños. Los puntos donde tiene que colocar los objetos en algunas escenas casi no se ven.

Sería conveniente que los objetos fueran más grandes y los puntos más contrastados.

Nombre de la aplicación: **DICCIONARIO ESPAÑOL-LATÍN (ANDROID)**



¿Es accesible para personas con ceguera?: **No.**

¿Es accesible para personas con baja visión?: **Sí.**

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

https://play.google.com/store/apps/details?id=land.dict.wdesla1.free&hl=es_419

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Tratamiento de la información y competencia digital, Autonomía e iniciativa personal.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: Sí.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: Sí.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

Nombre de la aplicación: DICCIONARIO/TRADUCTOR ESPAÑOL-LATÍN (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/latin-espa%C3%B1ol-traductor-diccionario/id1026693870?l=es&mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades, Psicomotricidad, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia cultural y artística, Competencia para aprender a aprender, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Coordinación visomotora / percepción visual / agudeza visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: Sí.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias, pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: Sí.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

En general la aplicación es accesible, puede existir algún momento que se pierda el foco pero las personas ciegas reciben mucha información. Tal y como está descargada la app tiene errores de traducción. La fuente utilizada está demasiado compacta y dificulta su lectura.

Nombre de la aplicación: DOMINÓ (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/domino-multiplayer-dominoes/id523001403?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática, Psicomotricidad.

Otras áreas curriculares:

Juego.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Autonomía e iniciativa personal, Competencia social y ciudadana.

Competencias básicas específicas:

Estimulación visual. Habilidades matemáticas, concentración y memoria.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: Sí.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: No.

OBSERVACIONES GENERALES

El sistema de ayuda que tiene la aplicación está en inglés con una letra poco contrastada y con un recuadro gris que se solapa con las imágenes, lo que dificulta la lectura de los letreros.

Se puede utilizar el zoom del dispositivo y cambiar los colores, lo que facilita la discriminación. App accesible, en general, para discapacitados visuales, algunos pueden tener dificultades al ser las fichas cada vez más pequeñas. El planteamiento de la app facilita excesivamente el juego, pues coloca por sí misma la ficha en el extremo que calcula más ventajoso; tiene tres niveles de dificultad. No se puede utilizar el lector de pantalla.

Nombre de la aplicación: DOMINOES (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.LoopGames.Domino&hl=en_US

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Percepción visual. Barridos, exploración organizada de imágenes, coordinación ojo-mano.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: Sí.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Puedes elegir el color del fondo y las fichas para contrastar más, siempre que consigas puntos.

Conforme la partida avanza las fichas se van haciendo más pequeñas. Cuando en la pantalla se utilizan todas las fichas el tamaño es demasiado pequeño.

Nombre de la aplicación: DOODLE BUDDY PAINT DRAW (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/doodle-buddy-paint-draw-app/id313232441?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática, Psicomotricidad.

Otras áreas curriculares:

Educación artística; Plástica.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática, Competencia cultural y artística, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Coordinación óculo-manual. Reconocimiento de colores. Identificación de emoticonos. Coordinación óculo-manual. Constancia perceptual, figura-fondo.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: Sí.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

No se puede utilizar el zoom del sistema operativo con esta aplicación. Aplicación que permite dibujar y escribir en una pizarra en blanco. Permite configurar el grosor y color de los trazos.

Nombre de la aplicación: DR PANDA TOWN (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/dr-panda-town/id1184826289?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Ciencias Sociales, Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática.

Otras áreas curriculares:

Coordinación ojo-mano.

Competencias básicas:

Competencia social y ciudadana, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia matemática.

Competencias básicas específicas:

Pulsar, seleccionar, arrastrar.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: No.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Es interesante para niños con resto visual. Estaría bien si tuviera algunas orientaciones que indiquen al alumno cuál es la actividad a realizar. En las actividades que son libres son muy básicas para el primer curso del segundo ciclo de educación infantil.

Nombre de la aplicación: DR. PANDA (AEROPUERTO Y VARIAS TEMÁTICAS) (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tribeplay.pandaairport>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Ciencias Sociales, Comunicación y lenguaje, Ética/Religión/Valores/...,
Psicomotricidad, Tecnologías, Lógico-Matemática.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia social y ciudadana, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: Sí.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

Nombre de la aplicación: DRAW LINE: BRANCH (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/draw-line-branch/id602898304?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática, Psicomotricidad, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa persona.

Competencias básicas específicas:

Coordinación visomotriz; Desarrollo del sistema visual; Atención y concentración; Adquisición de lateralidad; Percepción y estimulación visual; Discriminación visual y cromática; Rastreo; Localización; Percepción figura fondo; Orientación espacial; Seguimiento; Destrezas táctiles.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: Sí.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Muy bien contrastados los colores y los tamaños de los elementos en pantalla. Está en inglés. No hay uso de lenguaje en la aplicación. Con muy baja visión se ha podido realizar los niveles iniciales de la aplicación gracias al contraste entre los elementos, la medida y la diferencia cromática. Se puede modificar el color de fondo y como ayuda se pueden incluir letras a los diferentes colores (muy útil para el alumnado con dificultades en la percepción del color). La pantalla de trabajo está libre de distractores.

Nombre de la aplicación: DRAW LINE: BRANCH (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bitmango.flowlinebranch&hl=en_US

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Barridos. Exploración organizada de imágenes. Coordinación ojo-mano.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: Sí.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Se puede escoger el color del fondo y el número de recuadros por pantalla, pero cuantas más cuadrículas, más pequeños son los puntos de colores. Las líneas de las cuadrículas son muy finas, habría que resaltarlas más.

Nombre de la aplicación: DULCES PALABRAS (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/dulces-palabras/id1363091873?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Coordinación óculo-manual, percepción de símbolos abstractos.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

Nombre de la aplicación: DUOLINGO (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/duolingo/id570060128?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal,
Competencia en comunicación lingüística, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Pulsar, seleccionar, arrastrar. Percepción visual y auditiva. Discriminación de imágenes y frases con opción de trabajar en varias lenguas.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: No.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: No.

OBSERVACIONES GENERALES

Es una aplicación accesible para el alumnado sin resto visual funcional, ya que con el voiceover tiene locuciones y tiene adaptación para todos los pasos del curso, en algunos momentos pueden existir algunas dificultades, pero en general se puede utilizar. Los textos son un poco pequeños pero con el ampliador de pantalla se pueden realizar las actividades.

Nombre de la aplicación: DUOLINGO (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades.

Otras áreas curriculares:

Idiomas.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Se podría utilizar a partir de segundo de primaria, cuando el alumnado ya sabe leer. Van a necesitar ayuda para empezar a completar actividades, no tiene ningún tipo de instrucción. La letra de los carteles es pequeña y no se puede modificar, se tiene que utilizar el zoom. Si se utiliza el lector de pantalla pueden existir momentos de dificultad, pero en general se podrían realizar las actividades.

Nombre de la aplicación: EDA PLAY TOBY (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://apps.apple.com/us/app/eda-play-toby/id1103173134>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Psicomotricidad, Lógico-Matemática.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Estimulación visual: Atención, búsqueda, fijación, transferencia de enfoque, observación del movimiento, coordinación ojo-mano y orientación en el espacio y en la superficie.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No necesita.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Muy buena aplicación para los pequeños como recurso para la estimulación y el entrenamiento visual. Esta aplicación no requiere interacción. Se presenta a modo de video y los elementos aparecen y desaparecen siguiendo la programación de la misma. Tiene distintas etapas: “ver qué pasa” para los más pequeños; “tocar y hacer que algo suceda”; “toca y descubre qué se esconde en la oscuridad”; y “toca y descubre qué se esconde en la caja”. Al tocar en cualquier lugar de la pantalla se emite un sonido diseñado para mejorar la capacidad del niño para recordar la imagen visual. Imágenes muy contrastadas y con gran tamaño además de una velocidad de movimiento totalmente adecuada para trabajar con el alumnado con discapacidad visual.

Nombre de la aplicación: EDUCA ABC (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://apps.apple.com/es/app/education-abc-free/id701624884>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades, Lógico-Matemática, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia cultural y artística, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Es una aplicación muy completa, con bastantes recursos y con locuciones y sonidos en la mayor parte de la misma. La mayoría de los botones están etiquetados para utilizarlos con el lector de pantalla, aunque no el 100 %.

Nombre de la aplicación: EL BUHO BOO (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://apps.apple.com/us/app/el-buho-boo/id1035439173?l=es&ls=1>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Psicomotricidad, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Atención, rastreo, seguimiento y localización / Discriminación/Figura-fondo/Destrezas táctiles.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: Sí.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: No.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación muy buena y recomendable. Presenta tres niveles:

- Nivel 1, solo deben tocar la pantalla para que sucedan cosas.
- Nivel 2, comienzan a interactuar con los elementos del escenario.
- Nivel 3, incorpora juegos con colores, formas y números.

Totalmente adecuada por el alto contraste, el colorido y la sencillez de las imágenes. Muy motivadora y entretenida por la diversidad de actividades. Se trabajan tanto las conductas visuales como las destrezas táctiles (clic, arrastre, deslizamiento...).

Nombre de la aplicación: EL JUEGO DE LOS OPUESTOS (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.app.eljuegodelosopuestos>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Barridos; Exploración organizada de imágenes; Coordinación ojo-mano; Reconocer semejanzas y diferencias externa.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

El juego tiene dos opciones: elige el correcto y juego de la memoria. En elige el correcto se lee y se oye una pregunta y hay que señalar la opción correcta. La mayor parte de los objetos están bien contrastados. Juego muy interesante. Las figuras deberían ser un poco más grande, así como el tamaño de la letra en las preguntas. En el juego de la memoria hay que emparejar cartas que sean opuestas: largo-corto, muchos-pocos. No es recomendable por: 1. Los dibujos son de tamaño muy pequeño; 2. Se presentan muchas cartas en pantalla (16) y para niños de corta edad es difícil memorizar tantas.

Nombre de la aplicación: EL PLAYMATICO (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/el-playmatico/id440754678?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Música, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Competencia cultural y artística, Tratamiento de la información y competencia digital, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Coordinación óculo-manual. (seguimiento de objetos).

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: No.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: Sí.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Demasiado rápido y no se puede personalizar

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

El zoom del sistema operativo no se puede utilizar al tener los objetos un movimiento continuo por la pantalla demasiado rápido.

Nombre de la aplicación: EL REY DE LAS MATEMÁTICAS (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/rey-de-las-matem%C3%A1ticas/id473904402?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática, Psicomotricidad, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Rastrear/explorar la información de pantalla. Coordinación óculo-manual.
Percepción, rastreo y discriminación visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

La aplicación, en general, la pueden utilizar las personas con resto visual; para las personas que no disponen de resto no es accesible y no se puede utilizar. Los contadores son muy pequeños. Aplicación muy aconsejable para el entrenamiento del cálculo mental, la primera pantalla puede tener problemas de accesibilidad visual, pero a partir de ese momento se puede manejar de forma autónoma. Aplicación muy adecuada para trabajar cálculo mental, operaciones básicas, aritmética, fracciones, potencias, estadística, ecuaciones...

Nombre de la aplicación: EL REY DE LAS MATEMÁTICAS (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.oddrobo.kom&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática, Psicomotricidad, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Percepción visual. Desarrollo de la capacidad espacial y la motricidad fina.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No necesita.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Juego de matemáticas donde vas subiendo de nivel a tu personaje conforme vas resolviendo pruebas. Partes de granjero y puedes llegar a rey. Adecuado para personas ciegas con algunas mejoras (leer bien las puntuaciones y los números de las preguntas). No siempre funciona a los dos toques. Además, tienes que tener cuidado donde das los dos toques, porque como pulses encima de la pregunta, la vuelve a leer. Cuando aciertas la pregunta, hace un sonido casi imperceptible y pasa a la pantalla siguiente. Debería escucharse “correcto” o emitir un sonido algo más fuerte, que nos indique que hemos acertado. En el caso contrario, que no acertemos, ocurre lo mismo, debería emitir un sonido indicativo, más alto o escuchar directamente “fallaste” y en el caso de no acertar ninguna de las opciones, leer la respuesta correcta. Es válida por no tener muchas aplicaciones en las que una persona sin visión pueda hacer actividades. Algunas de las actividades no se pueden realizar. Las fotos tienen poco contraste.

Nombre de la aplicación: **ESCÁNER PARA MÍ (IOS)**



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/esc%C3%A1ner-para-m%C3%AD/id1017261655?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Tecnologías.

Competencias básicas:

Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología. Tratamiento de la información y competencia digital.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación para escanear, editar y compartir documentos. El escáner es fácil de utilizar para el alumnado con problemas visuales en tanto no realiza la foto hasta que está centrado el escáner con el texto. Una vez escaneado se puede utilizar el zoom del sistema operativo además de guardar el escaneo en la fototeca del dispositivo.

Nombre de la aplicación: **FAMILIES 1 (IOS)**



¿Es accesible para personas con ceguera?: **No.**

¿Es accesible para personas con baja visión?: **Sí.**

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/families-1/id428839475?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia matemática, Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Hay varias categorías de flashcards. Son dibujos simples y sonidos claros. Permite trabajar la localización, la identificación y la coordinación óculo-manual, así como hacer seguimientos, rastreos, así como diferenciación de formas, colores y tamaños. Se puede trabajar la percepción visual, la motricidad fina y la clasificación de objetos.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: No.

OBSERVACIONES GENERALES

Es una aplicación que motiva mucho al alumnado. Buen tamaño de los elementos en pantalla. Contempla varias áreas de aprendizaje: simetría, conteo, clasificaciones, seriación, orientación espacial. Un gran inconveniente es que en algunos de los juegos hay amontonamiento de imágenes y a veces dificulta la tarea al alumno. Con el lector de pantalla no funciona y genera estrés y frustración en el alumnado. Buena aplicación para clasificar y generalizar.

Nombre de la aplicación: FAMILIES 2 (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/families-2/id428839618?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Autonomía e iniciativa personal, Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Competencias básicas específicas:

Coordinación óculo-manual, rastreo, fijación, identificación.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación accesible para baja visión. El tamaño de las figuras se puede aumentar con el zoom del sistema operativo; el contraste las figuras con el fondo no es muy bueno.

Es una buena aplicación para clasificar y generalizar.

Nombre de la aplicación: FARM ANIMALS (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.nar.farmanimals&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Comunicación y lenguaje, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: No.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Demasiado rápido y no se puede personalizar.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

No es accesible con voice assistant.

Nombre de la aplicación: FLOW FREE (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bigduckgames.flow&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática, Psicomotricidad.

Otras áreas curriculares:

Juego.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia cultural y artística, Competencia para aprender a aprender, Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Unir colores buscando caminos. Coordinación óculo-manual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: Sí.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Tiene buen contraste, pero las casillas están muy difuminadas. Hay que unir puntos del mismo color sin cruzarse con otros. No funciona con el voice assistant.

Nombre de la aplicación: FLOW FREE (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/flow-free/id526641427?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia cultural y artística.

Competencias básicas específicas:

Estimulación visual, rastreo e identificación.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: Sí.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se pueden configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Requiere ayuda inicial ya que la app no lleva instrucción. Después se puede realizar sin ayuda. Es un panel en el que hay que unir puntos del mismo color. Tiene varios niveles. A medida que subes de nivel aparecen puntos con varias tonalidades del mismo color que se puede corregir poniendo etiquetas en los puntos.

Las líneas del panel no están suficientemente contrastadas.

Nombre de la aplicación: FLUIDITY (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/fluidity-hd/id399403909?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Música, Psicomotricidad.

Otras áreas curriculares:

Estimulación visual, Juego.

Competencias básicas:

Competencia cultural y artística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Competencias básicas específicas:

Estimulación visual básica. Arrastrar, rastreo, sensibilización artística.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Es atractiva para alumnado tanto con resto visual como con ceguera total. Los de resto visual disfrutan de la imagen, color y la música y los que no tienen resto disfrutan solo de la música.

Nombre de la aplicación: GO BUBBLES LITE (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/go-bubbles-lite/id456534957?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Tecnologías, Psicomotricidad.

Otras áreas curriculares:

Conceptos como causa/efecto.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Arrastrar, pulsar, sonidos, estimulación visual (alumnado con resto visual).
Coordinación óculo-manual. Discriminación de objetos en movimiento.
Seguimientos y rastreos.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: Sí.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: No.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: Sí.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Se puede personalizar.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: Sí.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

La aplicación es válida para trabajar la estimulación visual. Se puede trabajar causa-efecto pues, al tocar, emite sonido. Se podría utilizar en atención temprana.

Nombre de la aplicación: GRANJA 123 (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/granja-123/id508002368?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Coordinación óculo-manual. Atención. Discriminación visual. Seguimiento y búsqueda visual. Memoria visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación para el aprendizaje de los números mediante juegos. Tiene bastantes locuciones pero no las necesarias para un uso autónomo. Tiene muy buena definición de los contornos.

Nombre de la aplicación: HABLANDO CON NOK (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/hablando-con-nok-free/id891861419?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia para aprender a aprender. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia social y ciudadana, Tiflotecnología, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Discriminación visual, reconocimiento e identificación de objetos.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Se trabaja principalmente la discriminación auditiva, está diseñado para niños con problemas de pronunciación. Se puede usar pero no es del todo accesible para las personas con discapacidad visual.

Nombre de la aplicación: HABLANDO CON NOK (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Pitruf.HablandoConNokFull&hl=es_419

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Tratamiento de la información y competencia digital.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

No es accesible para ciegos totales. Tiene buen contraste figura-fondo y tamaño en los objetos. Suenan igual estas palabras: encuentra...; encuentra la pareja, encuentra las parejas.

Nombre de la aplicación: INSECTOS MASH (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/insectos/id449784926?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Comunicación y lenguaje,
Lenguas/Humanidades, Psicomotricidad, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia social y ciudadana, Competencia cultural y artística, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Coordinación visomotora / percepción visual / psicomotricidad / agudeza visual.
Discriminación visual, localización, rastreo, coordinación óculo-manual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No necesita.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación muy interesante e instructiva, con información muy bien clasificada, para conocer los insectos. La información puede ser de forma visual mediante fotos, vídeos o textual de la Wikipedia. Hay ciertos detalles de fotos y vídeos que son difíciles de discriminar por ser imágenes de la naturaleza. La información textual se puede ampliar con las herramientas de ampliación del propio dispositivo; este tipo de información se hace un poco pesada al tener numerosos enlaces que son leídos por el lector de pantalla. Las personas ciegas pueden moverse por los menús y acceder a la información de la Wikipedia, no así a la de las fotos ni, en algunos casos, a la de los vídeos.

Nombre de la aplicación: INTRODUCCIÓN A LAS MATEMÁTICAS (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://apps.apple.com/es/app/introduccion-a-las-matematicas/id381064973>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Pulsar, seleccionar, arrastrar.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: No.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Presenta varias actividades sencillas para trabajar las matemáticas. Es válido para alumnado con resto visual.

Nombre de la aplicación: iSECUENCIAS (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/isecuencias/id506624913?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Coordinación óculo-manual. Discriminación figura-fondo. Discriminar e identificar figuras. Establecimiento visualmente de una secuencia temporal.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: Sí.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

Nombre de la aplicación: JARDÍN PARA CACHORROS SAGO MINI (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No se ha evaluado para esta característica.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sagosago.PuppyPark.googleplay&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática, Tecnologías, Ciencias Naturales.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Competencias básicas específicas:

Atención, rastreo y localización. Reconocimiento y asociación de formas y colores. Arrastre.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No necesita.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Al abrirse la aplicación se muestran cuatro perritos correspondientes a los cuatro tipos de actividades: asociación de formas, reconocimiento de números, piano musical y asociación de colores.

Las imágenes son simples y divertidas, están muy bien contrastadas y tienen un buen tamaño.

Existe un refuerzo auditivo muy efectivo de llamada de atención.

Muy útil por su simplicidad y fácil manejo. No la pueden utilizar las personas que tienen muy baja visión.

Nombre de la aplicación: JARDÍN PARA CACHORROS SAGO MINI (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/jard%C3%ADn-para-cachorros-sago-mini/id1168645184?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Competencias básicas específicas:

Posición espacial. Discriminación figura-fondo y color. Complementación visual. Relación partes-todo. Asociación visual. Coordinación viso-motora. Memoria.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

No tiene locuciones ni ayudas para el inicio y el seguimiento de la actividad. En general es intuitiva, pero en algunos momentos hay que guiar al alumnado.

Nombre de la aplicación: JUEGO DE NIÑOS LABERINTO DE ANIMALES (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No se ha evaluado para esta característica.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/juego-de-ni%C3%B1os-laberinto-de-an/id760295069?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Lógico-Matemática, Comunicación y lenguaje, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Autonomía e iniciativa personal, Competencia cultural y artística, Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Competencias básicas específicas:

Coordinación óculo-manual, rastreo, localización, psicomotricidad. Posición espacial. Discriminación figura-fondo. Complementación visual. Relación partes-todo. Asociación visual. Coordinación viso-motora. Memoria visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

App muy sencilla para niños de educación infantil con buen resto visual. El tamaño de las figuras es adecuado pero el contraste del laberinto con el fondo necesitaría mejorarse.

Nombre de la aplicación: JUEGOS EDUCATIVOS NIÑOS GRATIS PESCAPPS GAMES SL (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pescapps.gamekidsfree&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Lógico-Matemática, Comunicación y lenguaje, Música, Psicomotricidad, Tecnologías.

Competencias básicas:

Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología, Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia para aprender a aprender, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia cultural y artística.

Competencias básicas específicas:

Barridos. Exploración organizada de imágenes. Coordinación ojo-mano. Reconocer semejanzas y diferencias externas. Atención, búsqueda, fijación, asociación, observación del movimiento y orientación en el espacio y en la superficie. Unir colores. Seguimientos. Memoria visual. Unir diseños iguales. Unir dibujo con silueta. Unir sonido animal con su fotografía. Memoria visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Esta app contiene 12 juegos de todo tipo:

- Piano con sonidos de animales: Buen contraste. Aparece un piano con teclas de colores que suenan al pulsarlas y en la parte superior, unos animales (rana, cerdo, cabra, mono, etc.). Las figuras de los animales producen sonidos si se pulsa sobre ellas, pero son de tamaño pequeño. Algunas notas suenan mal. Es tocar por tocar. Sería más interesante si tuvieras la opción de tocar las notas siguiendo un patrón, por ejemplo, colores en la pantallita del piano, de esta forma podrán tocar melodías conocidas. Ejem. Cumpleaños feliz.
- Emparejar cartas: Algunas tarjetas no presentan buen contraste.

- Laberinto fútbol: La pelota avanza por el laberinto moviendo la tablet o presionando con dos dedos. Buen contraste.
- Colores: No tiene interés alguno.
- Encajables: juego de encajables. Algunas tarjetas no presentan buen contraste. Deberían ser un poco más grandes.
- Juego de los topos: buen contraste. Divertido.
- Laberinto bolera: buen contraste. Se maneja moviendo el dispositivo o con tres dedos.
- Unir por formas, colores, emparejar: funciona con dos dedos. Contraste adecuado.
- Nombre de animales: aparece el nombre de un animal junto con el sonido que hace y hay que seleccionar su foto. Algunas imágenes no tienen buen contraste. Si el niño no sabe leer, algunos sonidos no son identificables y no puede seleccionar el animal correcto (pavo real, oso panda, cangrejo, pingüino, etc.).
- Emparejar nubes: hay que meter las nubes en lo parece unas chimeneas, según el dibujo. Buen contraste.
- Cubiletes: el juego de los trileros de toda la vida. Buen contraste.
- Unir puntos. Buen contraste. Para unir puntos hay que usar dos dedos y a veces cuando hay muchos números en la pantalla es un lío.

Algunos juegos no presentan buen contraste (animales y sus sonidos). Hay algunos juegos muy útiles como el de los topos, los cubiletes, encajables... con el lector de pantalla no es accesible. Buen tamaño de los elementos y contrastes figura fondo. Buena aplicación para trabajar las conductas visuales para el alumnado con buen resto visual. No hay ayuda inicial donde explique lo que tiene que hacer.

Nombre de la aplicación: KIDS BALLOON POP LANGUAGE GAME (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/kids-balloon-pop-language-game/id807462011?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades, Lógico-Matemática, Tecnologías, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Tratamiento de la información y competencia digital, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Rastreo/localización/orientación espacial. Atención, discriminación, coordinación óculo-manual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: Sí.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Sí. La propia aplicación tiene ampliador

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: Sí.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Se puede personalizar.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: Sí.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No necesita.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación muy adecuada para trabajar las conductas visuales. Tiene la gran ventaja de que puede personalizarse el sonido, la velocidad y el tamaño de los elementos que van apareciendo en la pantalla.

Nombre de la aplicación: KIDS BALLOON POP LANGUAGE GAME (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

https://play.google.com/store/apps/details?id=se.appfamily.balloonpopfree&hl=en_US

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Tecnologías, Comunicación y lenguaje.

Competencias básicas:

Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología, Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática.

Competencias básicas específicas:

Estimulación Visual: Atención; Seguimientos; Barridos. Coordinación óculo-manual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Un juego muy bueno para los más pequeños, pero debería tener varios niveles y conseguir puntos o regalos para hacerlo más atractivo. La opción normal, no tiene fin y puede ser un poco cansado y repetitivo. Podría ser un buen programa de estimulación visual. Las palabras no están bien contrastadas y no da tiempo a leerlas. Algunos objetos no se visualizan bien.

Nombre de la aplicación: KIDS DOODLE (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.doodlejoy.studio.kidsdoojoy&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Psicomotricidad.

Otras áreas curriculares:

Artística.

Competencias básicas:

Competencia cultural y artística.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: No.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: Sí.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No necesita.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

Nombre de la aplicación: KIDS PRE SCHOOL EDUCATION (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://apps.apple.com/us/app/abc123-kids-preschool-puzzle-educational-games/id1066886220>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Lenguas/Humanidades, Lógico-Matemática.

Otras áreas curriculares:

Inglés.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: No.

Nombre de la aplicación: KINDLE (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/kindle/id302584613?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades, Tecnologías.

Competencias básicas:

Autonomía e iniciativa personal, Competencia en comunicación lingüística, Competencia cultural y artística, Competencia para aprender a aprender, Tiflotecnología.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Sí. La propia aplicación tiene ampliador

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: Sí.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación para lectura de libros electrónicos.

Es accesible a personas con baja visión.

La propia aplicación tiene la posibilidad de aumentar el tamaño de letra, pero si no es suficiente se puede utilizar el zoom del sistema operativo del dispositivo.

Es accesible a personas con ceguera usando voiceover.

Nombre de la aplicación: LA HISTORIA DE DRACOLINO (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/la-historia-de-dracolino/id930019153?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Psicomotricidad.

Otras áreas curriculares:

Educación emocional.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística.

Competencias básicas específicas:

Pulsar, seleccionar, arrastrar.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Las actividades son atractivas, pero presenta muy poca variedad.

Para el alumnado con resto visual, las imágenes son claras y contrastadas pero, aparecen corazones y estrellas como enlace a otras actividades, que por su tamaño, pueden presentar dificultades para ser localizadas.

Nombre de la aplicación: LAUGH & LEARN ANIMAL SOUNDS (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/laugh-learn-animal-sounds/id415894286?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Estimulación visual: Discriminación de imágenes. Reconocimiento de animales: aprendizaje de palabras en inglés.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación con locuciones en inglés. Válida para iniciar al alumno en esta lengua.
Imágenes y tamaño de letra grandes.

Nombre de la aplicación: LEAD TOOLS OCR (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/leadtools-ocr-application/id601177271?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: Sí.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Precisa ayuda para (orientación espacial) escanear cualquier documento, selección del área..., la aplicación es accesible con el voiceover. No permite cambiar colores, solo invertir la polaridad. Pasa el ocr a fotos o a documentos guardados. Una vez seleccionado el documento, ofrece la posibilidad de usar el ocr en todo el documento o seleccionar una parte. Tiene síntesis de voz propia.

Nombre de la aplicación: **LEARNING HUMAN BODY (IOS)**



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://apps.apple.com/us/app/aprende-partes-del-cuerpo-humano-juego-educativo/id1244408982?l=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Comunicación y lenguaje.

Otras áreas curriculares:

Inglés.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

Nombre de la aplicación: LEO CON GRIN: APRENDE A LEER (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.educaplanet.grin.leo1.full&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia para aprender a aprender.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Algunas imágenes están poco contrastadas y su localización es complicada.

Nombre de la aplicación: LOS PASAJES DE LA HISTORIA (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/los-pasajes-de-la-historia/id594269650>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Sociales, Ética/Religión/Valores/..., Lenguas/Humanidades.

Otras áreas curriculares:

Historia.

Competencias básicas:

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Tratamiento de la información y competencia digital. Competencia cultural y artística.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No necesita.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación para el aprendizaje de la historia, se conecta a Wikipedia. Tiene audios de podcasts del programa de radio de historia (Juan Luis Cebrián). Podría ser accesibles para ciegos pero no se leen algunos de los botones por lo que es imposible que lo puedan utilizar con autonomía.

Nombre de la aplicación: LUPA LITE (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/lupa-lite/id345465770?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Comunicación y lenguaje,
Lenguas/Humanidades, Lógico-Matemática, Tecnologías.

Otras áreas curriculares:

Fotos e imágenes.

Competencias básicas:

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico,
Tratamiento de la información y competencia digital, Autonomía e iniciativa
personal, Competencia para aprender a aprender, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Percepción visual. Discriminación de imágenes. Destrezas táctiles.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: Sí.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Sí. La propia aplicación tiene ampliador

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Es una lupa muy práctica. La captura permite bastante ampliación y permite cambiar los filtros para mejorar la discriminación.

Nombre de la aplicación: **MAGIC PIANO (IOS)**



¿Es accesible para personas con ceguera?: **No.**

¿Es accesible para personas con baja visión?: **Sí.**

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/magic-piano-by-smule/id421254504?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Música, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia cultural y artística, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Coordinación visomotriz. Control postural. Desarrollo del sistema visual. Estimulación visual. Imitación.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial:

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Demasiado rápido y no se puede personalizar.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

El manejo de la aplicación requiere una buena coordinación viso-manual y unos buenos reflejos en la localización y el seguimiento visual.

Nombre de la aplicación: **MAGIC PIANO (ANDROID)**



¿Es accesible para personas con ceguera?: No se ha evaluado para esta característica.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.smule.magicpiano&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Música, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia cultural y artística, Competencia para aprender a aprender.

Competencias básicas específicas:

Percepción visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No necesita.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

El manejo de la aplicación requiere una buena coordinación viso-manual y unos buenos reflejos en la localización y el seguimiento visual.

Nombre de la aplicación: MATCH IT UP 1 (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://apps.apple.com/es/app/match-it-up-1/id421840435>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Psicomotricidad, Ciencias Naturales, Lógico-Matemática.

Otras áreas curriculares:

Juego.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia para aprender a aprender.

Competencias básicas específicas:

Atención y estimulación visual, Coordinación viso-manual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: No.

OBSERVACIONES GENERALES

Cada pantalla presenta una imagen central rodeada por 7 imágenes. Una de las imágenes de alrededor completa la del centro. El objetivo del juego es hallar la imagen coincidente entre las imágenes circundantes y arrastrarla al centro para completar la imagen.

Algunas de las figuras son muy pequeñas. En este nivel la asociación se hace entre imágenes idénticas.

Nombre de la aplicación: MATCH IT UP 1 (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.myfirstapp.matchitup1>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Ciencias Naturales, Lógico-Matemática,
Psicomotricidad, Tecnologías.

Otras áreas curriculares:

Juego.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Tratamiento de la información y
competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Búsqueda de imagen igual a la dada.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla:

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación:

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: No.

OBSERVACIONES GENERALES

Cada pantalla presenta una imagen central rodeada por siete imágenes. Una de las imágenes de alrededor completa la del centro. El objetivo del juego es hallar la imagen coincidente entre las imágenes circundantes y arrastrarla al centro para completar la imagen.

Algunas de las figuras son muy pequeñas. En este nivel la asociación se hace entre imágenes idénticas.

Nombre de la aplicación: MATCH IT UP 2 (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.myfirstapp.matchitup2>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Lógico-Matemática, Psicomotricidad.

Otras áreas curriculares:

Juego.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Autonomía e iniciativa personal, Tecnología.

Competencias básicas específicas:

Percepción visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Cada pantalla presenta una imagen central rodeada por siete imágenes. Una de las imágenes de alrededor completa la del centro. El objetivo del juego es hallar la imagen coincidente entre las imágenes circundantes y arrastrarla al centro para completar la imagen.

Algunas de las figuras son muy pequeñas. En este nivel la asociación se realiza entre imágenes relacionadas visualmente.

Nombre de la aplicación: MATCH IT UP 2 (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/match-it-up2/id421841614?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Ciencias Naturales, Lógico-Matemática,
Psicomotricidad, Tecnologías.

Otras áreas curriculares:

Juego.

Competencias básicas:

Autonomía e iniciativa personal.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: No.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: No.

OBSERVACIONES GENERALES

Cada pantalla presenta una imagen central rodeada por siete imágenes. Una de las imágenes de alrededor completa la del centro. El objetivo del juego es hallar la imagen coincidente entre las imágenes circundantes y arrastrarla al centro para completar la imagen.

Algunas de las figuras son muy pequeñas. En este nivel la asociación se realiza entre imágenes relacionadas visualmente.

Nombre de la aplicación: MATCH IT UP 3 (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.myfirstapp.matchitup3>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Ciencias Naturales, Lógico-Matemática, Psicomotricidad, Tecnologías.

Competencias básicas:

Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Exploración organizada de imágenes, Coordinación ojo-mano.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Cada pantalla presenta una imagen central rodeada por siete imágenes. Una de las imágenes de alrededor completa la del centro. El objetivo del juego es hallar la imagen coincidente entre las imágenes circundantes y arrastrarla al centro para completar la imagen.

Este juego sería muy interesante, si no fuera porque las figuras son pequeñas

Repite la misma pantalla, una y otra vez. Varía el orden de los elementos. Es un poco aburrido. En este nivel las imágenes están relacionadas conceptualmente

Nombre de la aplicación: MATCH IT UP 3 (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/match-it-up3/id421842311?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática.

Otras áreas curriculares:

Percepción visual, habilidades cognitivas.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal,
Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico,
Competencia matemática.

Competencias básicas específicas:

Pulsar, seleccionar, arrastrar.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: No.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Cada pantalla presenta una imagen central rodeada por siete imágenes. Una de las imágenes de alrededor completa la del centro. El objetivo del juego es hallar la imagen coincidente entre las imágenes circundantes y arrastrarla al centro para completar la imagen.

Algunas de las figuras son muy pequeñas. En este nivel la asociación se realiza entre imágenes relacionadas visualmente.

Nombre de la aplicación: MATEMÁTICAS PARA NIÑOS (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=zok.android.numbers&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Exploración organizada de imágenes, Coordinación ojo-mano.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: No.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Con voice assistant no funciona, no verbaliza el elemento que se está tocando.

Nombre de la aplicación: MATRIX GAME 1 (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.myfirstapp.matrixgame1.g&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática, Tecnologías.

Otras áreas curriculares:

Precepción y discriminación visual.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática,
Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Coordinación óculo-manual. Percepción y discriminación visual. Discriminación de formas y colores. Orientación espacial.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No necesita.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación muy adecuada para trabajar la clasificación de elementos atendiendo a varias categorías (forma, color, situación espacial...). Se trata de una tabla combinada de 4 x 4 con elementos sencillos.

Necesita que el adulto le explique la actividad si no la ha realizado con anterioridad.

Si se aumenta el tamaño con el zoom se dificulta la colocación de los elementos en el cuadrante correspondiente. Exige habilidad y destreza con el zoom y una buena orientación para ubicar los objetos en el lugar correspondiente, por ejemplo utilizar el zoom para ver el objeto y luego minimizar para colocarlo en su lugar.

Cuenta con la ventaja de que los elementos mal situados vuelven a su posición inicial y al completar la actividad aparece el refuerzo de una carita sonriente. No funciona con revisor de pantalla.

Nombre de la aplicación: **MATRIX GAME 1 (IOS)**



¿Es accesible para personas con ceguera?: **No.**

¿Es accesible para personas con baja visión?: **Sí.**

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/matrix-game-1/id684669498?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática, Psicomotricidad, Tecnologías.

Otras áreas curriculares:

Funciones ejecutivas: planificación, perseverancia.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Percepción visual: discriminación visual, atención visual y orientación espacial en el plano.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

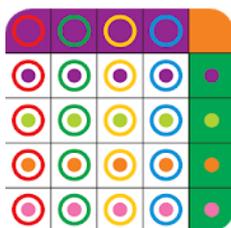
OBSERVACIONES GENERALES

No presenta ninguna explicación inicial y, aunque es muy intuitivo, requeriría alguna locución que al menos presentase los objetivos a conseguir o el mecanismo de resolución. Tampoco hay locuciones para presentar los dibujos ni los colores, con lo que, si no se perciben y el resto visual funcional es poco, al alumno se le dificulta la tarea.

Si se pone el ampliador de pantalla del sistema se dificulta la tarea de mover y ubicar correctamente el estímulo correspondiente.

Se puede utilizar el voiceover para buscar las explicaciones en el botón de información, pero es una búsqueda complicada para EI y EP que apenas conocen tiflotecnología, además, los juegos, no son accesibles con voiceover. Los movimientos precisos para activarlo, así como para mover el zoom, también dificultan la tarea a hacer.

Nombre de la aplicación: **MATRIX GAME 2 (IOS)**



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/matrix-game-2/id479233497?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática, Psicomotricidad, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia matemática.

Competencias básicas específicas:

Estimulación Visual: atención, coordinación óculo-manual, exploración visual, percepción de detalles y discriminación.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

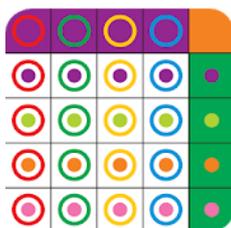
¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

No presenta ninguna explicación inicial y, aunque es muy intuitivo, requeriría alguna locución que al menos presentase los objetivos a conseguir o el mecanismo de resolución. Tampoco hay locuciones para presentar los dibujos ni los colores, con lo que, si no se perciben y el resto visual funcional es poco, al alumno se le dificulta la tarea.

Se puede utilizar el voiceover para buscar las explicaciones en el botón de información, pero es una búsqueda complicada para EI y EP que apenas conocen tiflotecnología.

Nombre de la aplicación: MATRIX GAME 2 (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.myfirstapp.matrixgame2.g&hl=en_US

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Lógico-Matemática, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Autonomía e iniciativa personal, Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Exploración organizada de imágenes. Coordinación ojo-mano.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

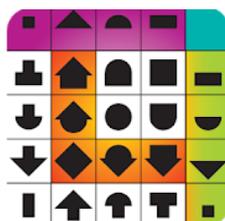
¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Muy necesaria ayuda inicial donde se explique en qué consiste el juego. Solo se pueden usar con alumnado que tenga un buen resto visual y sin el voice assistant

Nombre de la aplicación: **MATRIX GAME 3 (ANDROID)**



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.myfirstapp.matrixgame3.g&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática, Psicomotricidad, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Percepción y discriminación visual, Exploración organizada de imágenes, Coordinación ojo-mano.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: Sí.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

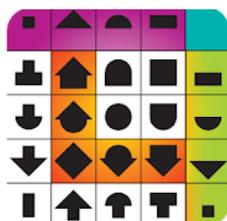
¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

No tiene explicación inicial de la actividad y, aunque es muy intuitiva, requiere de explicación al menos la primera vez que se utiliza.

Nombre de la aplicación: **MATRIX GAME 3 (IOS)**



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/matrix-game-3/id468021471?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia para aprender a aprender.

Competencias básicas específicas:

Estimulación visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Buen contraste y disposición ordenada de los elementos. Intuitiva. Algunas actividades requieren el uso del zoom.

Nombre de la aplicación: MEMORAMA (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/memorama-classic/id502626661?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática, Psicomotricidad.

Otras áreas curriculares:

Desarrollo de la memoria.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia para aprender a aprender.

Competencias básicas específicas:

Memoria visual, Discriminación visual, Organización espacial, Coordinación óculo-manual, Cambio de mirada de un estímulo a otro, Velocidad de procesamiento visual y de respuesta motora.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No necesita.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No necesita.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Juego de emparejar destinado al desarrollo de la memoria.

Nombre de la aplicación: MILLONARIO QUIZ ESPAÑOL (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/millonario-quiz-español/id714981446?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Comunicación y lenguaje, Ed. Física, Ética/Religión/Valores/..., Lenguas/Humanidades, Lógico-Matemática, Música, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia cultural y artística, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Destrezas táctiles. Coordinación óculo-manual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No necesita.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Juego de cultura general con preguntas y respuestas. Letra tiene buen tamaño, contraste adecuado y fácil de usar. Posibilidad de trabajar tanto con el zoom del sistema operativo como con el lector de pantalla. Preguntas de distintas categorías: geografía, entretenimiento, historia, arte y literatura, ciencia y naturaleza y deporte y ocio. También puedes jugar contrarreloj. Opción de jugar en otros idiomas.

La aplicación se puede utilizar con personas con ceguera total, pero funciona mucho mejor utilizando voiceover que talkback. Con talkback, cuesta llegar a las opciones y en algunos casos no funciona correctamente, además que hay contadores de tiempo breves y si no llegas rápido a buscar la opción, no hay tiempo suficiente para contestar la pregunta.

Nombre de la aplicación: MILLONARIO QUIZ ESPAÑOL (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=pt.wm.milhes>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Comunicación y lenguaje, Ed. Física, Ética/Religión/Valores/..., Lenguas/Humanidades, Lógico-Matemática, Música, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia cultural y artística, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Destrezas táctiles. Coordinación óculo-manual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No necesita.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Juego de cultura general con preguntas y respuestas. Letra tiene buen tamaño, contraste adecuado y fácil de usar. Posibilidad de trabajar tanto con el zoom del sistema operativo como con el lector de pantalla. Preguntas de distintas categorías: geografía, entretenimiento, historia, arte y literatura, ciencia y naturaleza y deporte y ocio. También puedes jugar contrarreloj. Opción de jugar en otros idiomas.

La aplicación se puede utilizar con personas con ceguera total, pero funciona mucho mejor utilizando voiceover que talkback. Con talkback, cuesta llegar a las opciones y en algunos casos no funciona correctamente, además que hay contadores de tiempo breves y si no llegas rápido a buscar la opción, no hay tiempo suficiente para contestar la pregunta.

Nombre de la aplicación: MONTESSORI NUMBERLAND (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/montessori-numberland/id388154228?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática,
Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Competencias básicas específicas:

Cálculo, coordinación óculo-manual, discriminación de formas, objetos y tamaños. Grafomotricidad.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Demasiado rápido y no se puede personalizar.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación con distintas actividades para conocer los números del 0 al 9. Debería mejorar el contraste de las imágenes y aumentar el tamaño de alguna de ellas, que se puede solucionar con el zoom del sistema operativo.

Nombre de la aplicación: MONTSTER MATH (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://apps.apple.com/us/app/monster-math-kids-fun-games/id931943412>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática.

Otras áreas curriculares:

Inglés.

Competencias básicas:

Autonomía e iniciativa personal, Competencia en comunicación lingüística,
Competencia matemática.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se pueden configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: No.

OBSERVACIONES GENERALES

Se trata de un monstruo que avanza según van sumando o restando buscando las figuras aritméticas solicitadas. Las locuciones son en inglés sencillo y las explicaciones también. Se puede usar el zoom para leer los mensajes en inglés y para ver las sumas e imágenes. No tiene un tiempo concreto, lo cual facilita realizar la actividad. Gusta mucho.

Nombre de la aplicación: **MUSIC COLOR LITE- JUEGO DE BEBE (IOS)**



¿Es accesible para personas con ceguera?: **No.**

¿Es accesible para personas con baja visión?: **Sí.**

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/music-color-lite-juego-de-beb%C3%A9/id482461978?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Música, Psicomotricidad, Ciencias Naturales.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Competencia cultural y artística.

Competencias básicas específicas:

Cálculo, coordinación óculo-manual, discriminación de formas, objetos y colores.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No necesita.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación para enseñar los colores y escuchar música clásica al mismo tiempo.
Tiene locuciones, pero insuficientes para seguir la aplicación.

Nombre de la aplicación: MY MOSAIC 1 (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/my-mosaic-1/id996852331?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática, Psicomotricidad.

Otras áreas curriculares:

Plástica.

Competencias básicas:

Competencia matemática.

Competencias básicas específicas:

Coordinación óculo-manual, rastreo, fijación, identificación.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: No.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

El objetivo del juego consiste en copiar una imagen arrastrando puntos de colores a un tablero.

A través del zoom del sistema operativo se puede aumentar el tamaño de las figuras. El tablero donde se deben encajar las fichas está mal contrastado por lo que el niño puede tener algún problema.

Nombre de la aplicación: MY MOSAIC 2 (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/my-mosaic-2/id468020990?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática, Psicomotricidad.

Otras áreas curriculares:

Plástica.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia para aprender a aprender.

Competencias básicas específicas:

Coordinación óculo-manual, rastreo, fijación, identificación.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: No.

OBSERVACIONES GENERALES

El objetivo del juego consiste en copiar una imagen arrastrando puntos de colores a un tablero. La imagen modelo es pequeña y, dependiendo del resto visual del alumno, puede ser difícil de interpretar. Se puede utilizar el zoom del sistema operativo.

Nombre de la aplicación: NAMOO. MARAVILLAS DE LA VIDA VEGETAL (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.crayonbox.plants>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Lenguas/Humanidades.

Competencias básicas:

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Tratamiento de la información y competencia digital, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Percepción visual / orientación espacial / coordinación visomotora.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Es una aplicación educativa sobre las plantas. En ella se van explicando cada una de las partes. El alumnado con muy baja visión y problemas de cromatopsia pueden interactuar con las imágenes pero no pueden acceder al texto escrito. Con la ayuda del lector de pantalla se puede escuchar los primeros fragmentos del texto una vez iniciada la aplicación, pero posteriormente surgen dificultades en la lectura llegando a omitir algunas líneas del texto. Aunque se ponga el zoom, los elementos de esta app no aparecen ampliados.

El tamaño de la letra es demasiado pequeño y en ocasiones con bajo contraste. El alumnado de baja visión de corta edad pueden interactuar con las imágenes, pero el nivel del texto escrito es elevado para ciclo inicial tanto en lo correspondiente a la lectura como en la comprensión. Con la ayuda del voiceover se puede escuchar el texto inicial, suficiente para el alumnado de primero. El alumnado con ceguera no puede interactuar con las imágenes. Es una aplicación muy visual y el lector de pantalla no puede indicar desde el inicio ya que son imágenes sin texto. Una vez iniciada la ejecución de la aplicación hemos intentado escuchar el texto y hemos conseguido que el voiceover leyera el texto inicial y, en algún momento, hemos conseguido que leyera fragmentos del texto más amplio pero sin conseguir la

totalidad. Es una aplicación para conocer la vida vegetal se puede interactuar con las partes de las plantas variando las condiciones de la luz solar. Muy pedagógica y atractiva. El tamaño de la letra de los dibujos es pequeño. El lector no funciona correctamente.

Nombre de la aplicación: **NAMOO. MARAVILLAS DE LA VIDA VEGETAL (IOS)**



¿Es accesible para personas con ceguera?: **No.**

¿Es accesible para personas con baja visión?: **Sí.**

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/namoo/id1097011778?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Lenguas/Humanidades.

Competencias básicas:

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Tratamiento de la información y competencia digital, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Percepción visual / orientación espacial / coordinación visomotora.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Es una aplicación educativa sobre las plantas. En ella se van explicando cada una de las partes. El alumnado de muy baja visión y problemas de cromatopsia pueden interactuar con las imágenes pero no pueden acceder al texto escrito. Con la ayuda del voiceover se puede escuchar los primeros fragmentos del texto una vez iniciada la aplicación, pero posteriormente surgen dificultades en la lectura llegando a omitir algunas líneas del texto. Aunque se ponga el zoom en la tablet, los elementos de esta app no aparecen ampliados.

El tamaño de la letra es demasiado pequeño y en ocasiones con bajo contraste. El alumnado de baja visión de corta edad pueden interactuar con las imágenes pero el nivel del texto escrito es elevado para ciclo inicial tanto en lo correspondiente a la lectura como en la comprensión. Con la ayuda del voiceover se puede escuchar el texto inicial que para el alumnado de primero es suficiente. En los casos con ceguera no puede interactuar con las imágenes. Es una aplicación muy visual y el lector de pantalla no puede indicar desde el inicio ya que son imágenes sin texto. Una vez iniciada la ejecución de la aplicación hemos intentado escuchar el texto y hemos conseguido que el voiceover leyera el texto inicial y en algún momento hemos conseguido que leyera fragmentos del texto más amplio pero sin conseguir la

totalidad. Es una aplicación para conocer la vida vegetal. Se puede interactuar con las partes de las plantas variando las condiciones de la luz solar. Muy pedagógica y atractiva. El tamaño de la letra de los dibujos es pequeño. El voiceover funciona parcialmente.

Nombre de la aplicación: NIÑOS MÚSICA INSTRUMENTOS (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No se ha evaluado para esta característica.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kidstatic.kidsmusicinstruments&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Música.

Competencias básicas:

Competencia cultural y artística, Tratamiento de la información y competencia digital.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Si se le indica al alumno dónde están los instrumentos y cuáles son puede seguir solo. El tamaño de los instrumentos es muy pequeño y tienen un fondo poco adecuado. Voiceover funcional parcialmente en algunos botones y menús de la aplicación.

Nombre de la aplicación: NOTABILITY (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://apps.apple.com/es/app/notability/id360593530>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: Sí.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Sí. La propia aplicación tiene ampliador

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: Sí.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación muy práctica e intuitiva, especialmente con el apple pencil, permitiendo borrar, escribir a distinto color y grosor, borrar y cortar. También se pueden incorporar e insertar fotos, audios, texto...

Recomendable para cualquier etapa educativa, desde primaria a etapas superiores.

Captura de cualquier ficha en formato pdf, pudiendo utilizarlas como plantillas, para posteriormente trabajar sobre ellas. Se puede ampliar según necesidad del propio alumno, adaptándose a su discapacidad visual.

Es muy buena para cualquier tipo de fichas o ejercicios: fichas de grafomotricidad, seguimientos, rellenos, completar ejercicios, subrayar... Permitiendo así mismo poder tener un control de los trabajos que cada alumno realiza.

Nombre de la aplicación: OPPOSITES 1 (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/opposites-1/id429142102?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Coordinación óculo-manual, rastreo, localización, identificación.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: No.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación accesible para niños con baja visión. A través del zoom del sistema operativo se puede aumentar el tamaño de las figuras. Tiene la opción de grabar el nombre de los elementos y luego escucharlo una vez que has escogido el elemento correcto. Fondo adecuado. Dibujos sencillos. Tamaño 2 x 2 cm. Tiene refuerzo visual y con sonido al acabar cada actividad. Se pueden incluir sonidos a los diferentes elementos de la aplicación. En cada pantalla aparece el micrófono en la parte inferior izquierda y si se pulsa en él, se abre una nueva pantalla en la que podemos grabar los sonidos de cada uno de los objetos.

Es una aplicación buena para desarrollar habilidades de clasificación, generalización y relación.

Nombre de la aplicación: OPPOSITES 1 (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.myfirstapp.opposites1.g>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Coordinación óculo-manual, rastreo, localización, identificación.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: No.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación accesible para niños con baja visión. A través del zoom del sistema operativo se puede aumentar el tamaño de las figuras. Tiene la opción de grabar el nombre de los elementos y luego escucharlo una vez que has escogido el elemento correcto. Fondo adecuado. Dibujos sencillos. Tamaño 2 x 2 cm. Tiene refuerzo visual y con sonido al acabar cada actividad. Se pueden incluir sonidos a los diferentes elementos de la aplicación. En cada pantalla aparece el micrófono en la parte inferior izquierda y si se pulsa en él, se abre una nueva pantalla en la que podemos grabar los sonidos de cada uno de los objetos.

Es una aplicación buena para desarrollar habilidades de clasificación, generalización y relación.

Nombre de la aplicación: OPUESTOLANDIA (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.infinixsoft.asdraopuestos>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática.

Competencias básicas específicas:

Barridos. Exploración organizada de imágenes. Coordinación ojo-mano.

Reconocer semejanzas y diferencias externas.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: Sí.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

El niño tiene que colocar en la cesta correspondientes una serie de objetos atendiendo a: largo-corto, pesado-liviano, roto-sano, grande-chico, etc.

El nombre de estas cestas, en algunos casos no es el más apropiado: chico, liviano, etc.

Algunos objetos no tienen buen contraste: bastones, los cerditos rotos.

Estaría mejor con más contenido porque son 4 o 5 pantallas y comienza el juego otra vez.

Nombre de la aplicación: PALABRAS DOMINO (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://apps.apple.com/es/app/palabras-domino-lite/id445940455>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Competencia en comunicación lingüística.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se pueden configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Funciona muy bien con el revisor de pantalla.

Nombre de la aplicación: PAPUMBA SONIDOS DE ANIMALES (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=net.fagames.android.playkids.animals>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Comunicación y lenguaje, Psicomotricidad, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Exploración organizada de imágenes. Coordinación ojo-mano. Memoria visual. Estimulación visual: reconocimiento de imágenes y palabras. Discriminación auditiva.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No necesita.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Buen tamaño de los elementos en pantalla. Se puede utilizar el zoom del sistema operativo:

- Hogar: aparece un animal en la pantalla y su nombre. Tocando la pantalla se escucha su nombre y el sonido que produce si es identificable. Por ejemplo, no se escucha a la iguana. Pantalla con poco contraste.
- Trivial: tienes que pulsar sobre el animal que se nombra de entre varios. Pantalla con algo más de contraste. Conforme avanza el juego van apareciendo más animales en la pantalla y estos se van haciendo más pequeños.
- Memotest: juego de emparejar cartas. Conforme avanza el juego las cartas se van haciendo más pequeñas. No hay ninguna dificultad para que este alumno con un buen resto visual la utilice de forma autónoma. No necesita a nadie para trabajar solo y no le hace falta ninguna ampliación. Es una buena app con tamaño adecuado para baja visión, con explicaciones verbales y con alto contraste.

Aplicación muy sencilla, para niños de educación infantil con buen resto visual. El contraste entre figura fondo es suficiente, aunque las presentaciones del menú contengan bastantes elementos y pudieran resultar un poco confusas, esto se mejora porque las figuras interactivas tienen movimiento. Las locuciones son bastante adecuadas. En algunos casos, como la serpiente, la imagen no está bien contrastada.

Nombre de la aplicación: PAPUMBA SONIDOS DE ANIMALES (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/papumba-sonidos-de-animales/id776078039?l=es&mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Comunicación y lenguaje, Psicomotricidad, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico,
Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Exploración organizada de imágenes. Coordinación ojo-mano. Memoria visual.
Estimulación visual: reconocimiento de imágenes y palabras. Discriminación auditiva.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No necesita.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Buen tamaño de los elementos en pantalla. Se puede utilizar el zoom del sistema operativo:

- Hogar: aparece un animal en la pantalla y su nombre. Tocando la pantalla se escucha su nombre y el sonido que produce si es identificable. Por ejemplo, no se escucha a la iguana. Pantalla con poco contraste
- Trivial: tienes que pulsar sobre el animal que se nombra de entre varios. Pantalla con algo más de contraste. Conforme avanza el juego van apareciendo más animales en la pantalla y estos se van haciendo más pequeños.
- Memotest: juego de emparejar cartas. Conforme avanza el juego las cartas se van haciendo más pequeñas. No hay ninguna dificultad para que este alumno con un buen resto visual la utilice de forma autónoma. No necesita a nadie para trabajar solo y no le hace falta ninguna ampliación. Es una buena app con tamaño adecuado para baja visión, con explicaciones verbales y con alto contraste.

Aplicación muy sencilla, para niños de educación infantil con buen resto visual. El contraste entre figura fondo es suficiente, aunque las presentaciones del menú contengan bastantes elementos y pudieran resultar un poco confusas, esto se mejora porque las figuras interactivas tienen movimiento. Las locuciones son bastante adecuadas. En algunos casos, como la serpiente, la imagen no está bien contrastada.

Nombre de la aplicación: PARTES DEL CUERPO PARA NIÑOS (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appsbergman.corpohumano&hl=es_419

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Comunicación y lenguaje, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico,
Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Discriminación visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Va nombrando las partes del cuerpo según se van pulsando. En el caso del cerebro, lee “el encéfalo” y pelvis no lo dice correctamente.

Hay juegos donde hay que señalar el elemento que corresponde con la parte del cuerpo que te indica la aplicación, eligiendo entre varios dibujos y las opciones que te dan, algunas veces, son demasiado pequeñas (como las de la cara) otras no se ven claramente (como las del cuerpo).

En el juego de completar la cara, las imágenes que hay que seleccionar son pequeñas, aunque una vez seleccionada y puesta en la cara se ven bastante más grandes. Lo mismo pasa con las razas o la vestimenta.

Resulta interesante que en configuración se pueden elegir características raciales para los personajes de la app. No válido para alumnado ciego total. Mala calidad de locuciones (voz robótica).

Nombre de la aplicación: PEEKABOO HD (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.irewardchart.jungle>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Comunicación y lenguaje.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Competencias básicas específicas:

Discriminación visual y auditiva. Localización. Conocimiento del medio físico.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

App muy sencilla para las primeras edades. Las imágenes tienen muy buen contraste y los sonidos que emiten los animales son bastante reales. Excesivamente sencilla y monótona para 1º de educación primaria. No es accesible con el voice assistant. Solo se podría utilizar con buen resto visual. Lo único que se tiene que realizar en la aplicación es pulsar en cualquier lado de la pantalla cuando se escuche un sonido para escuchar el nombre del animal que lo emite, una persona sin resto de visión podría realizar esta acción aunque no se considera accesible.

Nombre de la aplicación: PEEKABOO HD (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/peekaboo-hd/id418475159?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Comunicación y lenguaje.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Competencias básicas específicas:

Discriminación visual y auditiva. Localización. Conocimiento del medio físico.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

App muy sencilla para las primeras edades. Las imágenes tienen muy buen contraste y los sonidos que emiten los animales son bastante reales. Excesivamente sencilla y monótona para 1º de educación primaria. No es accesible con el voice assistant. Solo se podría utilizar con buen resto visual. Lo único que se tiene que realizar en la aplicación es pulsar en cualquier lado de la pantalla cuando se escuche un sonido para escuchar el nombre del animal que lo emite, una persona sin resto de visión podría realizar esta acción aunque no se considera accesible.

Nombre de la aplicación: PEPA PAINT BOX (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.peppapig.paintbox&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Psicomotricidad, Tecnologías.

Otras áreas curriculares:

Coordinación. Creatividad. Dibujo.

Competencias básicas:

Competencia cultural y artística, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Discriminación Visual. Memoria. Coordinación óculo-manual. Reconocimiento de colores. Realización de dibujos. Trazar. Discriminar colores y trazos. Coordinación.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación para dibujar utilizando herramientas de dibujo. Aparecen muchos elementos que hacen que sea atractivo para el niño. La aplicación es interesante para niños con resto visual.

Es atractiva para educación infantil y primer ciclo de educación primaria.

Para el alumnado sin resto visual funcional no se puede utilizar al no tener locuciones que permitan ser autónomo en la actividad y bloquearse la aplicación al encender voiceover.

Nombre de la aplicación: PEPA PAINT BOX (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/peppa-pig-paintbox/id775991654?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Psicomotricidad, Tecnologías.

Otras áreas curriculares:

Coordinación. Creatividad. Dibujo.

Competencias básicas:

Competencia cultural y artística, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Discriminación Visual. Memoria. Coordinación óculo-manual. Reconocimiento de colores. Realización de dibujos. Trazar. Discriminar colores y trazos. Coordinación.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación para dibujar utilizando herramientas de dibujo. Aparecen muchos elementos que hacen que sea atractivo para el niño. La aplicación es interesante para niños con resto visual.

Es atractiva para educación infantil y primer ciclo de educación primaria. El uso de esta aplicación no es funcional para el alumnado sin resto visual funcional, no tiene locuciones que permitan ser autónomo en la actividad y si se configura el voiceover se bloquea la aplicación.

Nombre de la aplicación: POCOYO FIRST WORDS (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/pocoyo-first-words/id1207771634?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Psicomotricidad.

Otras áreas curriculares:

Trazo de letras, coordinación óculo-manual.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Coordinación óculo-manual, rastreo, psicomotricidad. Identificación objetos. Asociación visual. Coordinación visomotora. Pulsar, seleccionar y trazar.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

App para educación infantil y primer ciclo de primaria y con resto visual. Tiene una presentación muy adecuada con respecto a contraste figura-fondo y tamaño de los elementos. Las locuciones son muy adecuadas y sirven de refuerzo. Permite cambiar idioma y ofrece español e inglés. No es válida para alumnado ciego ya que se trabaja el abecedario tinta. No funciona con voice assistant. La aplicación es interesante para el alumnado con resto visual.

Aplicación para iniciar el grafismo de letras mayúsculas y minúsculas.

Al girar una ruleta se selecciona una letra, se presenta y a continuación una locución le pide al alumnado que dibuje la letra, primero en mayúscula y después en minúscula, siguiendo la línea de puntos. En la siguiente pantalla aparece un recuadro con la letra y tres zonas activas con distintas actividades para descubrir palabras que empiezan con esa letra:

1. Descubrir el dibujo “borrando” el recuadro.
2. Descubrir el dibujo “pulsando”.

Nombre de la aplicación: POCOYO FIRST WORDS (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/pocoyo-first-words/id1207771634?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Psicomotricidad.

Otras áreas curriculares:

Trazo de letras, coordinación óculo-manual.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Coordinación óculo-manual, rastreo, psicomotricidad. Identificación objetos. Asociación visual. Coordinación visomotora. Pulsar, seleccionar y trazar.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

App para educación infantil y primer ciclo de primaria y con resto visual. Tiene una presentación muy adecuada con respecto a contraste figura-fondo y tamaño de los elementos. Las locuciones son muy adecuadas y sirven de refuerzo. Permite cambiar idioma y ofrece español e inglés. No es válida para alumnado ciego ya que se trabaja el abecedario tinta. No funciona con voice assistant. La aplicación es interesante para el alumnado con resto visual.

Aplicación para iniciar el grafismo de letras mayúsculas y minúsculas.

Al girar una ruleta se selecciona una letra, se presenta y a continuación una locución le pide al alumnado que dibuje la letra, primero en mayúscula y después en minúscula, siguiendo la línea de puntos. En la siguiente pantalla aparece un recuadro con la letra y tres zonas activas con distintas actividades para descubrir palabras que empiezan con esa letra:

1. Descubrir el dibujo “borrando” el recuadro
2. Descubrir el dibujo “pulsando”

Nombre de la aplicación: PREGUNTADOS (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/preguntados/id651510680?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Comunicación y lenguaje,
Lenguas/Humanidades.

Otras áreas curriculares:

Geografía, arte, literatura.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática,
Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico,
Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia social y
ciudadana, Competencia cultural y artística, Competencia para aprender a
aprender, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Coordinación visomotriz. Atención y concentración. Rastreo. Psicomotricidad.
Percepción visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Demasiado rápido y no se puede personalizar.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Sin voiceover es complicado jugar, ya que cuesta mucho leer las preguntas y las respuestas. Si se pone la ampliación del sistema, como hay contador, no tiene suficiente agilidad y se pasa el tiempo. Con el voiceover mucho mejor. Puede jugar pero tiene que acostumbrarse a usarlo. Sin ampliación no puede leer las preguntas. Con la lupa, va demasiado lenta y se le pasa el turno sin llegar a responder. Con el voiceover muy bien, pero la voz es robótica. Se necesita práctica de voiceover. El texto (fuente) en las preguntas resulta insuficiente de tamaño. Debiera poder configurarse el tamaño de la fuente.

Es bastante accesible para personas con grave discapacidad visual, pudiendo navegar a lo largo de las pantallas con el lector de pantalla propio del sistema operativo (IOS).

Hay cuestiones en las que aparecen imágenes o fotografías, siendo inaccesibles para usuarios con discapacidad visual grave que necesitan una orientación previa sobre la situación en pantalla de los distintos botones y opciones que aparecen.

Los contadores son muy pequeños y no se pueden configurar. Es un juego de preguntas a las que se ofrecen 4 posibles respuestas. Las cuestiones incluyen temas de geografía, historia, arte y literatura, ciencia, entretenimiento y deportes. Todos los botones están etiquetados, lo que hace posible el manejo por parte de una persona sin resto visual utilizando el voiceover. Se precisa cuenta de facebook, twitter o google; habrá que tener en cuenta que a la hora de introducir los datos para activar una de las mencionadas cuentas. Adaptable para ceguera total con el voiceover.

Nombre de la aplicación: **PRIMERAS PALABRAS CON FONEMAS (IOS)**



¿Es accesible para personas con ceguera?: No se ha evaluado para esta característica.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/primeras-palabras-con-fonemas/id448733895?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia para aprender a aprender.

Competencias básicas específicas:

Discriminación visual. Discriminación auditiva. Discriminación visual letras e imágenes. Coordinación óculo-manual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No necesita.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No necesita.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación para enseñar a leer mediante el sonido de fonemas, formación de palabras, ortografía. La aplicación es válida para niños con resto visual. El tamaño y contraste de los dibujos es adecuado. Ayuda al alumnado a formar su primeras palabras. Está dirigida para el último curso de educación infantil y primeros cursos de primaria. Las imágenes son muy motivadoras. Aplicación para aprender las primeras palabras apoyadas en videos. Disponible en varios idiomas.

Nombre de la aplicación: PROYECTO EMOCIONES (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.ProyectoEmociones>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia social y ciudadana, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Exploración organizada de imágenes. Coordinación ojo-mano. Relación partes-todo. Reconocer semejanzas y diferencias externa.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Es una aplicación que apoya el desarrollo de la empatía en los niños y niñas dentro del espectro del autismo. Hace un reconocimiento de expresiones faciales.

Algunos dibujos no están muy bien contrastados porque las líneas que dibujan la cara y sus rasgos son muy finas. Sería conveniente contrastar más esas líneas. Algunas imágenes son pequeñas.

Nombre de la aplicación: PULEVA GRANDES RETOS. NIVEL 3 (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/juegos-puleva-grandes-retos-3/id1228500649?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática.

Otras áreas curriculares:

Juego.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática,
Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

La aplicación es válida para el alumnado con resto visual. Ayuda a desarrollar la motricidad fina y habilidades relacionadas con la clasificación, reconocer letras y a adquirir hábitos saludables.

Nombre de la aplicación: PUZZLE BABY (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://apps.apple.com/es/app/puzzles-juegos-infantiles/id707461905>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias sociales, Comunicación y lenguaje.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal,
Competencia en comunicación lingüística.

Competencias básicas específicas:

Estimulación visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: Sí.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

No todos los juegos de la aplicación son accesibles para discapacidad visual.

Nombre de la aplicación: PUZZLES 4 KIDS (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.iabuzz.puzzle4kidsAnimals&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lógico-Matemática.

Otras áreas curriculares:

Espacial (puzle).

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Competencias básicas específicas:

Coordinación viso-motora, rastreo, localización, discriminación visual. Posición espacial. Discriminación figura-fondo. Complementación visual. Relación partes-todo. Asociación visual. Coordinación viso-motora. Memoria visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Fácil de usar para el alumnado con discapacidad visual y sordociegos (con resto visual). No es accesible con el lector de pantalla. No tiene locuciones de las piezas que se cogen ni de dónde debe ir colocada. Aparece la figura del animal, se rompe y luego tenemos que colocar las piezas.

- **Puzle:** el clásico puzle de varias piezas. Aparece el puzle completo. Se pulsa sobre la imagen y esta queda velada (muy mal contraste, sería mejor que cambiara el color a blanco y negro) y en el margen aparecen las fichas que hay que colocar (tienen un tamaño muy pequeño que se agranda cuando se pulsan, sería más funcional si las fichas se colocaran a ambos lados de la pantalla, quedando 4 en un lado y cinco en otro pero de tamaño más grande).
- **Encajables:** aparece una imagen, por ejemplo, una granja y el juego consiste en que sobre la imagen van apareciendo sombras de animales, en un lateral se muestra ese animal y hay que llevar el animal hasta su sombra. Buen contraste.

- Emparejar. Tradicional juego de cartas donde hay que emparejarlas de dos en dos. Buen contraste, pero conforme se avanza en el juego aparecen más cartas y estas se hacen más pequeñas. App que contiene cuatro juegos para educación infantil con resto visual funcional. El primero, figuras que se descomponen en piezas es muy adecuado, con suficiente contraste y fácil de realizar. El segundo de los juegos, puzles para completar con piezas para seleccionar en el margen derecho, tiene muy mal contraste y las piezas son muy pequeñas, que aunque admite el ampliador del sistema operativo, hace muy compleja la tarea. En el tercer juego, de siluetas, algunas de ellas no se localizan adecuadamente, por falta de contraste con el fondo. El memory, muy básico, es adecuado.

Se pueden explotar globos al terminar cada prueba y es divertido

Con las mejoras podría ser un buen programa de estimulación visual.

Nombre de la aplicación: PUZZLES 4 KIDS (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.iabuzz.puzzle4kidsAnimals&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lógico-Matemática.

Otras áreas curriculares:

Espacial (puzle).

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Competencias básicas específicas:

Coordinación viso-motora, rastreo, localización, discriminación visual. Posición espacial. Discriminación figura-fondo. Complementación visual. Relación partes-todo. Asociación visual. Coordinación viso-motora. Memoria visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Fácil de usar para el alumnado con discapacidad visual y sordociegos (con resto visual). No es accesible con voice assistant. No tiene locuciones de las piezas que se cogen ni de dónde debe ir colocada. Aparece la figura del animal, se rompe y luego tenemos que colocar las piezas.

- **Puzle:** el clásico puzle de varias piezas. Aparece el puzle completo. Se pulsa sobre la imagen y esta queda velada (muy mal contraste, sería mejor que cambiara el color a blanco y negro) y en el margen aparecen las fichas que hay que colocar (tienen un tamaño muy pequeño que se agranda cuando se pulsan, sería más funcional si las fichas se colocaran a ambos lados de la pantalla, quedando 4 en un lado y cinco en otro pero de tamaño más grande).
- **Encajables:** aparece una imagen, por ejemplo, una granja y el juego consiste en que sobre la imagen van apareciendo sombras de animales, en

un lateral se muestra ese animal y hay que llevar el animal hasta su sombra. Buen contraste.

- Emparejar. Tradicional juego de cartas donde hay que emparejarlas de dos en dos. Buen contraste, pero conforme se avanza en el juego aparecen más cartas y estas se hacen más pequeñas. App que contiene cuatro juegos para educación infantil con resto visual funcional. El primero, figuras que se descomponen en piezas es muy adecuado, con suficiente contraste y fácil de realizar. El segundo de los juegos, puzles para completar con piezas para seleccionar en el margen derecho, tiene muy mal contraste y las piezas son muy pequeñas, que aunque admite el ampliador del sistema operativo, hace muy compleja la tarea. En el tercer juego, de siluetas, algunas de ellas no se localizan adecuadamente, por falta de contraste con el fondo. El memory, muy básico, es adecuado.

Se pueden explotar globos al terminar cada prueba y es divertido

Con las mejoras podría ser un buen programa de estimulación visual.

Nombre de la aplicación: ¿QUÉ SABES DE ORTOGRAFÍA? (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/qu%C3%A9-sabes-de-ortograf%C3%ADa/id1029460812?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Discriminación visual, localización, rastreo, coordinación óculo-manual.
Atención y concentración.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No necesita.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

App para trabajar la ortografía. Dispone de 6 cursos, aunque solamente 2 son gratuitos. Se trata de completar la frase con la palabra correcta, que habrá que elegir entre 2 o 4 posibles opciones. La aplicación tiene buen contraste, sin embargo tanto los enunciados como las opciones de respuesta tienen un tamaño muy reducido y en algunos casos no se puede manejar de forma autónoma. La tipología de letra tampoco es muy legible. Resulta un poco difícil, no se puede jugar con la accesibilidad, ni con la lupa ni con el voiceover. Cuando se pone la lupa cuesta leer y no funciona bien, ya que se le activan opciones que no quiere. El lenguaje es elevado para el primer curso de educación primaria. A veces hay faltas de ortografía por omisión de acentos. La letra es difícil de entender para baja visión. El voiceover lee solamente las opciones de las respuestas sin leer el enunciado.

Nombre de la aplicación: QUIZ TRIVIAL (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.walkme.trivial.es.lite>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Comunicación y lenguaje,
Lenguas/Humanidades, Música, Tecnologías.

Otras áreas curriculares:

Juego.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Discriminación e identificar imágenes y letras. Coordinación viso-motora.
Seguimiento de objetos en movimiento. Atención visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Tiene la opción de jugar con otras personas.

Es accesible para personas con ceguera. Te va leyendo las preguntas, el problema es que para contestar dispones de un tiempo determinado y a veces cuando termina de leer la pantalla ya se ha pasado el tiempo. Además, te da 4 opciones de respuesta, si en una pregunta hemos respondido la opción 2, en la pregunta siguiente empieza a leer en la opción 3 de las respuestas, luego la 4 y comienza a leer la pantalla con todos los botones, la pregunta y por último las respuestas y ya se ha pasado el tiempo.

Aparecen preguntas sobre una imagen, pero tiene la opción de quitar las preguntas con imagen. La aplicación se puede utilizar con personas con ceguera total, pero funciona mucho mejor utilizando voiceover que talkback. Con talkback, cuesta llegar a las opciones y en algunos casos no funciona correctamente, además que hay

contadores de tiempo breves y si no llegas rápido a buscar la opción, no hay tiempo suficiente para contestar la pregunta.

Si se falla la respuesta debería leer la respuesta correcta.

Sería estupendo que tuviera varios niveles según la edad del niño.

Debería, también, tener la opción de agrandar la letra para hacerlo más accesible a niños con baja visión.

Es un juego muy interesante, pero habría que dar más tiempo para responder debido a lo antes expuesto y leer las respuestas correctas en el caso de que se falle. Además de agrandar un poco la letra. Los ajustes están claros y son útiles. No permite desactivar el contador del tiempo y si el alumno tiene que ampliar las preguntas y moverse por las opciones de respuestas, ese tiempo es muy justo o insuficiente. Ofrece buenos registros y el aliciente de logros. Permite consultar el nivel alcanzado de otros participantes en el juego.

Nombre de la aplicación: QUIZ TRIVIAL (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/quizit-trivia-esp%C3%B1ol/id808246201?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Comunicación y lenguaje,
Lenguas/Humanidades, Música, Tecnologías.

Otras áreas curriculares:

Juego.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática,
Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico,
Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia social y
ciudadana, Competencia cultural y artística.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Tiene la opción de jugar con otras personas.

Es accesible para personas con ceguera. Te va leyendo las preguntas, el problema es que para contestar dispones de un tiempo determinado y a veces cuando termina de leer la pantalla ya se ha pasado el tiempo. Además, te da 4 opciones de respuesta, si en una pregunta hemos respondido la opción 2, en la pregunta siguiente empieza a leer en la opción 3 de las respuestas, luego la 4 y comienza a leer la pantalla con todos los botones, la pregunta y por último las respuestas y ya se ha pasado el tiempo.

Aparecen preguntas sobre una imagen, pero tiene la opción de quitar las preguntas con imagen. La aplicación se puede utilizar con personas con ceguera total, pero funciona mucho mejor utilizando voiceover que talkback. Con talkback, cuesta llegar a las opciones y en algunos casos no funciona correctamente, además que hay contadores de tiempo breves y si no llegas rápido a buscar la opción, no hay tiempo suficiente para contestar la pregunta.

Si se falla la respuesta debería leer la respuesta correcta.

Sería estupendo que tuviera varios niveles según la edad del niño.

Debería, también, tener la opción de agrandar la letra para hacerlo más accesible a niños con baja visión.

Es un juego muy interesante, pero habría que dar más tiempo para responder debido a lo antes expuesto y leer las respuestas correctas en el caso de que se falle. Además de agrandar un poco la letra. Los ajustes están claros y son útiles. No permite desactivar el contador del tiempo y si el alumno tiene que ampliar las preguntas y moverse por las opciones de respuestas, ese tiempo es muy justo o insuficiente. Ofrece buenos registros y el aliciente de logros. Permite consultar el nivel alcanzado de otros participantes en el juego.

Nombre de la aplicación: SAGO MINI SPACE EXPLORER (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/sago-mini-space-explorer/id824289097?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias sociales, Comunicación y lenguaje,
Psicomotricidad, Lógico-Matemática.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal,
Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la
interacción con el mundo físico.

Competencias básicas específicas:

Posición espacial. Discriminación figura-fondo y color. Complementación visual.
Relación partes-todo. Asociación visual. Coordinación viso-motora. Memoria
visual. Rastreo.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Se puede personalizar.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: No.

OBSERVACIONES GENERALES

App para niños de educación infantil con buen resto visual. No plantea unos objetivos concretos, ni una finalidad suficientemente definida, con un grado muy justo de distracción. Las actividades que proponen son muy básicas para el segundo ciclo de educación infantil.

Nombre de la aplicación: SAGO MINI SPACE EXPLORER (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sagosago.SpaceExplorer.googleplay>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Se puede personalizar.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: No.

OBSERVACIONES GENERALES

En la pantalla va apareciendo un paisaje espacial y el juego consiste en desplazar con el dedo a un perrito hasta colocarlo sobre los marcadores amarillo que van apareciendo. En cada uno de ellos se desarrolla una animación.

Las imágenes son claras y muy bien contrastadas y la velocidad de movimiento la establece el propio alumno.

Nombre de la aplicación: SAMI APPS (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/sami-apps-kids-education-apps/id891307399?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática, Psicomotricidad, Tecnologías.

Otras áreas curriculares:

Trazo, estimulación visual, puzzles.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia cultural y artística.

Competencias básicas específicas:

Atención y memoria visual. Pulsar y seleccionar.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

La aplicación presenta numerosas aplicaciones de varias áreas. No tiene contadores.

Su estructura es complicada para que el alumno pueda llegar, por sí mismo y sin ayuda, a la actividad que pretende.

Los dibujos son de buen tamaño y contrastados.

Nombre de la aplicación: SCORE CREATOR (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/score-creator-escribir-m%C3%BAsica/id627486149?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Música.

Competencias básicas:

Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia cultural y artística, Autonomía e iniciativa personal.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: No.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: Sí.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: Sí.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Solo son accesibles parte de las funciones de la aplicación. Se puede escuchar, compartir o bajar archivos pero no se pueden leer las partituras mediante el revisor de pantalla. Aunque se puede modificar el tamaño de los textos, el mayor de ellos sigue siendo algo pequeño.

Nombre de la aplicación: SERIES 1 (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/series-1/id501937796?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática, Psicomotricidad, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Competencia matemática, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Competencias básicas específicas:

Diferenciación visual. Percepción visual. Atención visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación para hacer seriaciones basadas en: color, forma, tamaño, cantidad. Se trabaja la motricidad fina y la percepción visual. Carece de instrucciones explicativas de cómo jugar y convendría que se incluyeran, ya que aunque aporta esa información en un botón de la pantalla en la esquina superior derecha (i), es difícil de localizar y, una vez dentro, es preciso utilizar el lector de pantalla. No obstante, es muy intuitiva y de fácil manejo. Los contenidos tienen muy buen contraste y son muy coloridos para ser discriminados.

Nombre de la aplicación: SERIES 1 (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.myfirstapp.series1.g&hl=en_US

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática, Tecnologías.

Competencias básicas:

Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Barridos. Exploración organizada de imágenes. Coordinación ojo-mano. Ordenar objetos fijándose en forma, tamaño, color y cantidad. Motricidad fina. Habilidades, percepción visual (diferenciación tamaño, forma, cantidad...).

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

En este juego, hay que ordenar objetos según forma, color, tamaño y cantidad. El juego desarrolla conceptos matemáticos primarios como el tamaño y la cantidad. Consiste en colocar en varios recuadros de la pantalla, una serie de objetos según su número, color, etc. Formando una serie, de izquierda a derecha. Las piezas que hay que colocar dentro de los recuadros son pequeñas. La idea es muy buena, si no fuera por el tamaño de las imágenes. Sería conveniente que fueran más grande. Necesita ayuda inicial para que el alumnado sea autónomo. Para trabajar con el zoom hace falta práctica.

Nombre de la aplicación: SERIES 2 (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/series-2/id501938262?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática, Ciencias Naturales, Psicomotricidad, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Competencia matemática, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Competencias básicas específicas:

Podría utilizarse como actividad en un Programa de Estimulación Visual para conseguir Seguimiento visual, Coordinación óculo manual, rastreo y exploración del campo visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Es una aplicación muy intuitiva pero no vendría mal una breve explicación inicial de cómo se estructura el juego para seguirlo. Algunos elementos son demasiado pequeños.

Nombre de la aplicación: SERIES 3 (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/series-3/id501938365?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Lógico-Matemática, Psicomotricidad, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Competencia matemática, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Competencias básicas específicas:

Potencia la Atención Visual, exploración y seguimiento, coordinación óculo manual. Discriminación. Clasificación y realización de series: ordenar objetos teniendo en cuenta el color, tamaño y la cantidad.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Precisaría de una breve introducción (hablada o escrita) sobre cómo está estructurada. Se puede seguir la aplicación según la patología visual del alumnado. Si se utiliza el zoom del sistema operativo se complica el uso de la aplicación.

Nombre de la aplicación: SMARTICK (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/smartick/id823586852?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lógico-Matemática, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal. Tratamiento de la información y competencia digital, Tiflotecnología.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Método para el aprendizaje de las matemáticas. Juegos para el entrenamiento cognitivo.

Nombre de la aplicación: SOPA DE LETRAS (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/sopa-de-letras/id643964085?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades, Psicomotricidad, Tecnologías, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Ed. Física, Música.

Otras áreas curriculares:

Idiomas.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Tratamiento de la información y competencia digital, Autonomía e iniciativa personal, Competencia para aprender a aprender, Competencia social y ciudadana, Competencia cultural y artística, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Coordinación viso-motriz. Control postural. Desarrollo del sistema visual. Atención y concentración. Adquisición de lateralidad. Orientación espacial. Habilidades perceptivas. Rastreo en diferentes direcciones.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: Sí.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Sí. La propia aplicación tiene ampliador

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: Sí.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene y se puede ajustar a las características visuales del alumno.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Se puede utilizar dependiendo del resto visual del alumnado. El tamaño se puede modificar, pero si se amplía mucho se juntan las letras y es difícil su discriminación. Se puede cambiar los colores de las fuentes y de los fondos. Se trabaja la clasificación y realización de series: ordenar objetos teniendo en cuenta el color, tamaño y la cantidad. Se pueden configurar el número de filas y columnas, el número de letras y los niveles de dificultad. Se colorean las palabras acertadas.

Nombre de la aplicación: SOPA DE LETRAS (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quelaba.sopalettras&hl=es_419

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades, Lógico-Matemática.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: Sí.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Cuando se incluye una parrilla muy grande las letras son demasiado pequeñas y trabajar con el lector de pantalla es muy complicado. No es accesible para el alumnado que no puede visualizar la pantalla.

Nombre de la aplicación: SOPA DE LETRAS ACCESIBLE (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/sopa-de-letras-accesible/id974948621?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Comunicación y Lenguaje,
Lenguas/Humanidades, Música, Tecnologías.

Otras áreas curriculares:

Idiomas.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Ejercitar la memoria. Rastreo y coordinación óculo manual. Orientación espacial. Localización y rastreo. Destrezas táctiles. Identificar palabras ocultas.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: Sí.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: Sí.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Sí. La propia aplicación tiene ampliador

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: Sí.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

El tamaño de las letras resulta un poco pequeño y no se pueden modificar. Se necesita el apoyo del voiceover con la dificultad del cambio de utilización de los gestos. Se podría proporcionar una lista de las palabras a buscar. Si se utilizar el zoom el alumnado se puede desorientar al realizar los barridos. El tamaño del texto de las instrucciones es muy pequeño.

Nombre de la aplicación: SORT BY KIND (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://apps.apple.com/us/app/sort-by-kind-sort-visually-related-items/id1135864577>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática, Lenguas/Humanidades, Tecnologías.

Otras áreas curriculares:

Habilidades sociales.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia cultural y artística, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología, Competencia social y ciudadana, Competencia para aprender a aprender.

Competencias básicas específicas:

Atención, discriminación de objetos, coordinación óculo-manual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: Sí.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: Sí.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Para un alumno que no visualice las diferentes pantallas las locuciones no son suficientes.

Nombre de la aplicación: SORT BY NATURE (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/sort-by-nature-sort-logically-related-items/id1135865771?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lógico-Matemática, Tecnologías, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico,
Competencia para aprender a aprender, Competencia Matemática, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Estimulación visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: Sí.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

La app está dirigida al alumnado con resto visual y desarrolla habilidades cognitivas. Las locuciones son en inglés, pero permite grabar locuciones nuevas. Permite el uso del zoom. Algunas imágenes pueden resultar pequeñas, dependiendo de la funcionalidad visual del alumnado.

Nombre de la aplicación: SORT IT OUT 1 (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.myfirstapp.sortit1.g&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Comunicación y lenguaje, Psicomotricidad, Ética/Religión/Valores/..., Lógico-Matemática, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia social y ciudadana, Competencia para aprender a aprender, Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. Autonomía e iniciativa personal, Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Discriminación visual. Barridos. Reconocimiento y exploración organizada de imágenes. Rastreo y localización. Coordinación óculo-manual. Atención visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación para trabajar con el alumnado que tenga buen resto visual. Los dibujos son demasiado pequeños, no tienen buen contraste y aparecen con acumulación de elementos.

Aplicación muy adecuada para trabajar las conductas visuales de rastreo, seguimiento, localización, así como la orientación espacial y la clasificación con alumnado con un buen resto visual. Al estar ordenados los elementos se facilita su exploración.

Aunque al pulsar cada elemento estos aumentan el tamaño, los dibujos son muy pequeños y será necesario utilizar el ampliador, que necesita un aprendizaje previo.

Nombre de la aplicación: SORT IT OUT 1 (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/sort-it-out-1/id501939025?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Sociales, Lógico-Matemática, Tecnologías, Comunicación y lenguaje, Psicomotricidad.

Otras áreas curriculares:

Estimulación visual.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia cultural y artística, Competencia para aprender a aprender, Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Estimulación visual. Coordinación óculo-manual. Discriminación y clasificación de objetos.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: No.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: Sí.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: No.

OBSERVACIONES GENERALES

Los dibujos son pequeños y están poco contrastados y no tienen contornos marcados. Si se utiliza el zoom se solapan los elementos de la pantalla. Podrá utilizar esta aplicación el alumnado que tenga buena funcionalidad visual.

Nombre de la aplicación: SORT IT OUT 2 (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/sort-it-out-2/id501952788?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Sociales, Lógico-Matemática, Tecnologías, Comunicación y lenguaje, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia cultural y artística, Competencia para aprender a aprender, Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Atención y seguimiento visual, coordinación óculo-manual. Discriminación y clasificación de objetos.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: No.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: Sí.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Tamaño pequeño de los objetos, se visualizarán en función de la discapacidad del alumno.

Nombre de la aplicación: SORT IT OUT 2 (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.myfirstapp.sortit2.g&hl=en_US

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Sociales, Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática.

Competencias básicas:

Competencia Matemática, Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia para aprender a aprender.

Competencias básicas específicas:

Rastreo y localización. Coordinación óculo-manual. Reconocimiento de objetos e imágenes. Atención visual. Discriminación. Clasificación.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No necesita.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

La aplicación debería tener una explicación para saber lo que hay que hacer.

Aplicación muy adecuada para trabajar las conductas visuales de rastreo, seguimiento, localización, así como la orientación espacial y la clasificación con alumnado con un buen resto visual.

Aunque los elementos son de tamaño muy reducido, están colocados ordenadamente lo que facilita el rastreo. La aplicación cuenta con la ayuda de que los elementos mal colocados vuelven a su situación de origen y emiten sonidos específicos en cada caso. Aunque al pulsar cada elemento estos aumentan el tamaño, los dibujos son muy pequeños y será necesario utilizar el ampliador del sistema operativo para el alumnado con más dificultad visual. Si se utiliza el ampliador se necesita un aprendizaje previo. Si las imágenes se amplían mucho pierden calidad.

Nombre de la aplicación: **SOUND TOUCH (ANDROID)**



¿Es accesible para personas con ceguera?: **No.**

¿Es accesible para personas con baja visión?: **Sí.**

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.soundtouch.lite&hl=es>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lenguas/Humanidades, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Atención visual, rastreo y localización de imágenes (animales, vehículos, instrumentos musicales y objetos del hogar). Asociación imagen-sonido.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

La aplicación se abre directamente y se divide en seis categorías mostradas en la parte inferior de la pantalla (animales domésticos, vehículos, animales salvajes, aves, instrumentos musicales y objetos del hogar).

En cada pantalla aparecen 12 dibujos que al tocarlos aparece una foto real de la imagen acompañada de su nombre o su sonido. En la versión completa puede configurarse el número de elementos que aparecen en la pantalla (3 – 12).

Las imágenes están bien contrastadas, tienen un buen tamaño y están colocadas ordenadamente en filas y columnas, lo que facilita el rastreo y la localización. Muy útil por su simplicidad y fácil manejo. Si se utiliza el lector de pantalla los elementos son leídos en inglés castellanizado. Podría usarse la app si estuvieran los nombres en español. Los botones para cambiar de categoría, hay veces que funcionan y otras no.

Nombre de la aplicación: **SOUND TOUCH (IOS)**



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/sound-touch-lite-juego-de-beb%C3%A9/id363705863?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias sociales, Comunicación y lenguaje, Música, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Conocimiento e interacción con el mundo físico. Identificación de medios de transporte, instrumentos musicales y de sonidos. Discriminación figura-fondo. Asociación visual. Coordinación viso-motora.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No necesita.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

App que ofrece fotos reales de animales, con una buena definición y los sonidos que emiten son muy claros. Completa muy bien la información sobre cada animal, ofreciendo la variabilidad dentro de cada especie, sus acciones más significativas y algo de su entorno.

Sirve como programa de estimulación visual.

Aplicación muy básica, para utilizar en infantil. Con voiceover se pueden rastrear los diferentes objetos de la pantalla, pero los botones inferiores no los lee.

Nombre de la aplicación: STAR WALK KIDS - ATLAS ESTELAR (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vitotechnology.StarWalkKids>
2

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Comunicación y lenguaje, Ética/Religión/Valores/..., Psicomotricidad, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia social y ciudadana, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación interesante para conocer algunos aspectos del espacio: planetas, constelaciones...

Tiene información locutada y vídeos. Es una pena que el manejo de la aplicación no sea accesible para las personas ciegas al tener mucha información con voz.

Nombre de la aplicación: STAR WALK KIDS - ATLAS ESTELAR (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/star-walk-kids-atlas-estelar/id907759227?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Pulsar, seleccionar. Coordinación óculo-manual, rastreos, identificación.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

La app permite el uso del zoom del sistema pero se lleva mucho tiempo en encontrar el planeta y mientras se busca marea un poco.

Las personas sin resto visual se pueden aprovechar de las locuciones explicativas, pero alguien tiene que ayudar a esa labor.

Nombre de la aplicación: SUPER QUIZ ESPAÑOL (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.creative.quemquersermilionario.millonario.lite&hl=es_419

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Comunicación y lenguaje, Psicomotricidad, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Desarrollo de la capacidad espacial, auditiva y la motricidad fina.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Preguntas de cultura general.

Accesible para personas con ceguera, teniendo en cuenta que en el modo clásico no hay tiempo para contestar.

Letra pequeña, tanto en las preguntas como las respuestas.

Si fallas, te muestra la respuesta correcta en color verde, pero no la lee. Una persona ciega, se quedaría sin saber cuál era la respuesta adecuada. Lo mismo ocurre con las pantallas de los premios, no las lee, aparecen y desaparecen muy rápidamente y no sabes lo que vas ganando, ni lo que te dan si aciertas las respuestas.

Nombre de la aplicación: SUPER QUIZ ESPAÑOL (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

[https://itunes.apple.com/es/app/super-quiz-
esp%C3%B1ol/id1397745565?mt=8](https://itunes.apple.com/es/app/super-quiz-esp%C3%B1ol/id1397745565?mt=8)

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias sociales, Comunicación y lenguaje, Ed. Física, Ética/Religión/Valores/..., Lenguas/Humanidades, Lógico-Matemática, Música, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia para aprender a aprender, Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática, Competencia social y ciudadana, Competencia cultural y artística, Tiflotecnología, Tratamiento de la información y competencia digital.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Como lleva un temporizador de cuenta atrás las personas con problemas de visión se pueden quedar sin tiempo hasta que aprenden la mecánica. El lector de pantalla lee los carteles pero no permite hacer la apuesta fácilmente, además luego es complicado volver a la caja a apostar y comprobar lo que se ha apostado.

Nombre de la aplicación: TALKING PATO (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/talking-pato/id652749692?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Música, Psicomotricidad, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lógico-Matemática.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia para aprender a aprender, Competencia cultural y artística.

Competencias básicas específicas:

Coordinación óculo-manual, seguimientos, fijación, estimulación visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación con distintas actividades. Es accesible para niños con baja visión por el tamaño de los elementos y por el contraste. Tiene el inconveniente de la velocidad de movimiento de los elementos en alguna de las actividades. Juego de iniciación en el manejo del dispositivo por parte de niños muy pequeños.

Nombre de la aplicación: TALKING PATO (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gi.talkingpato>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Comunicación y lenguaje, Música, Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia cultural y artística, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Estimulación visual (causa efecto, localización, atención, observación).
Coordinación óculo-manual, seguimientos, fijación.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: No.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

El elemento principal tiene buen contraste y tamaño. Los iconos para seleccionar actividad son muy pequeños y precisan de zoom. No tiene instrucción que te verbalice cada actividad al pasar por ella. En el desarrollo de algunas actividades, tres de las cuatro a elegir, si necesita mucho zoom, no te permite ver el resultado de tu acción ya que al ser causa-efecto es inmediata la respuesta.

Contiene información gestual. Ej. Esperando tu respuesta cuando hay demora (moviendo el pie contra el suelo, poniendo la oreja para que hables...) que puede pasar desapercibida para una persona con discapacidad visual. Es accesible dependiendo del resto visual del alumno.

Nombre de la aplicación: TALKING POCOYO (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/talking-pocoyo-2/id1259104169?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Psicomotricidad, Ciencias Sociales.

Competencias básicas:

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico,
Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Discriminación visual.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: Sí. **Se pueden personalizar:** Sí tiene, pero no se puede configurar.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Juego con muchas animaciones para interactuar con el personaje Pocoyo. Para personas de baja visión los dibujos están bien contrastados pero hay pantallas como la tienda que tiene demasiada información.

Nombre de la aplicación: TAP TAP SEE (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/es/app/taptapsee-camara-por-los-ciegos/id567635020?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática, Tecnologías.

Otras áreas curriculares:

Fotografía.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Destrezas táctiles. Identificación y explicación de imágenes.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Sí. La propia aplicación tiene ampliador

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: No, el alumno necesita ayuda para poder seguir la aplicación.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Aplicación válida para utilizarla con el lector de pantalla del sistema operativo. Explica las imágenes y fotografías realizadas con la cámara pudiéndose elegir modo normal o pantalla completa para hacer fotografías.

Nombre de la aplicación: TEXTGRABBER (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://apps.apple.com/es/app/textgrabber-6-real-time-ocr/id438475005>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Comunicación y lenguaje,
Lenguas/Humanidades, Tecnologías.

Competencias básicas:

Autonomía e iniciativa personal, Competencia en comunicación lingüística,
Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico,
Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencias básicas específicas:

Autonomía. Técnicas de estudio. Rastreo, identificación, fijación.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Escanea texto y traduce los mismos pudiendo elegir el idioma de origen y el de destino. Se puede manejar con revisor de pantalla. La captura de la imagen del texto puede no ser muy precisa. La ampliación del texto que ofrece la propia aplicación no es suficiente pero puede usarse el zoom del sistema operativo de la tablet si es necesario.

Nombre de la aplicación: TOCAR LA MARIQUITA (TOUCH THE LADYBIRD) (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/gb/app/touch-the-ladybird/id680249935?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Autonomía e iniciativa personal.

Competencias básicas específicas:

Atención, localización y seguimiento visual, coordinación óculo-manual, y discriminación figura fondo.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí, tiene refuerzos pero no son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: No.

OBSERVACIONES GENERALES

La app es accesible para el alumnado con resto visual y consiste en una mariquita que se mueve por la pantalla y cada vez que la tocas vuela.

Es adecuado para atención temprana.

Nombre de la aplicación: UNIR LOS PUNTOS (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bosquedefantasias.unirpuntos>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Exploración organizada de imágenes. Coordinación ojo-mano.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

En general buen contraste. Algunos números pueden quedar un poco más ocultos. Cambia el color del botón por el que hay que empezar, lo que ayuda a su localización.

Nombre de la aplicación: VEHÍCULOS ROMPECABEZAS (ANDROID)



¿Es accesible para personas con ceguera?: No se ha evaluado para esta característica.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: ANDROID

Enlace a la aplicación:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ikcplay.shadowcarsfree>

ÁREA EDUCATIVA

Etaapa educativa: Educación Infantil, Educación Primaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lógico-Matemática, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia matemática, Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Percepción y discriminación visual. Exploración organizada de imágenes. Coordinación ojo-mano. Memoria visual. Reconocer semejanzas y diferencias externas.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: Si se utiliza ampliador se desconfigura la pantalla.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No tiene y no se puede usar el lector de pantalla.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

El contraste no es el adecuado. Se trabaja con un gris sobre otro gris más oscuro que dificulta la visualización de los diferentes objetos. Además algunos objetos se superponen unos sobre otros y dificulta la resolución de las diferentes actividades.

Nombre de la aplicación: VIA OPTA-NAV (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/viaopta-nav/id908435532?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapas educativas: Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Comunicación y lenguaje, Lenguas/Humanidades, Tecnologías,
Psicomotricidad.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia social y ciudadana.

Competencias básicas específicas:

Movilidad.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No necesita.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: No necesita.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Navegador accesible.

Nombre de la aplicación: VOICE DICTATION PRO (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/voice-dictation-pro/id492594590?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: Educación Primaria, Educación Secundaria.

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Comunicación y lenguaje, Ed. Física, Ética/Religión/Valores/..., Lenguas/Humanidades, Lógico-Matemática, Música, Psicomotricidad, Tecnologías.

Competencias básicas:

Competencia en comunicación lingüística, Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal, Tiflotecnología.

Competencias básicas específicas:

Psicomotricidad, percepción visual y coordinación visomotora. Habilidades manipulativas. Destrezas táctiles.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No y es necesaria.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: No.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: No. No tiene locuciones propias pero se puede usar el lector de pantallas.

Tiene refuerzos: No. No tiene refuerzos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

Esta aplicación permite grabar, leyendo cualquier tipo de texto, notas...

Convirtiéndolos a textos escritos. Muy útil para crear notas de voz y guardarlas, para posteriormente leerlas en audio o bien en vista. Se necesita enseñar al alumnado a utilizarlo con el lector de pantalla.

Nombre de la aplicación: ZOOLA ANIMALS (IOS)



¿Es accesible para personas con ceguera?: Sí.

¿Es accesible para personas con baja visión?: Sí.

DATOS DE LA APLICACIÓN

Sistema Operativo: IOS

Enlace a la aplicación:

<https://itunes.apple.com/us/app/zoola-animals-lite/id415571848?mt=8>

ÁREA EDUCATIVA

Etaa educativa: Educación Infantil

Áreas curriculares:

Ciencias Naturales, Comunicación y lenguaje.

Competencias básicas:

Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal,
Competencia en comunicación lingüística, Competencia cultural y artística,
Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico,
Tratamiento de la información y competen.

Competencias básicas específicas:

Discriminación visual y auditiva de animales. Atención, localización y rastreo visual de imágenes. Constancia perceptual, figura-fondo.

ACCESIBILIDAD / USABILIDAD

Tiene ayuda inicial: No.

Existe sistema de ayuda a lo largo de la aplicación: No necesita.

Permite la aplicación configurar el contraste cromático: No.

El contraste cromático es válido: Sí.

Tiene posibilidad de ampliación de pantalla: No, pero se puede usar el ampliador del sistema operativo.

Es válido el tamaño de los elementos: Sí.

El número de elementos en pantalla es adecuado: Sí.

Hay solapamientos entre los elementos en pantalla: No.

Es adecuada, en su caso, la velocidad de los elementos en pantalla: Válido.

Tiene locuciones propias la aplicación: Sí, tiene locuciones propias.

Tiene refuerzos: Sí. Tiene refuerzos y son válidos.

El alumno, puede seguir de forma autónoma la aplicación: Sí, el alumno puede seguir la aplicación sin ayuda externa.

Permite la aplicación configurar el tamaño de los elementos: No.

Tiene contadores: No. **Se pueden personalizar:** No tiene contadores.

Se puede utilizar el revisor de pantalla: Sí.

IGUALDAD Y EQUIDAD

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje libre de sexismo?: Sí.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales libres de sexismo?: No.

¿Se utiliza en la aplicación un lenguaje discriminatorio?: No.

¿Presenta la aplicación elementos audiovisuales discriminatorios?: No.

¿El lenguaje utilizado en la aplicación es inclusivo?: Sí.

OBSERVACIONES GENERALES

La app es válida para alumnado con resto visual y de educación infantil. Aparecen imágenes de diferentes animales que emiten su sonido. Es accesible a través del voiceover, pero no permite la selección directa cuando nombra un animal. Puede servir para iniciar al alumnado en la tflotecnología.