

FICHA APLICACIONES MÓVILES

1. Datos generales

- **Nombre APP:** Entrenamiento Neurológico ONCE (ENTRENO)
- **Descripción:** sustituye del anterior “Gimnasio Cerebral ONCE”, con nueve minijuegos diseñados para trabajar distintas capacidades cognitivas.
- **Versión:** 1.0
- **Fecha actualización:** 17/02/2026
- **Idioma:** español
- **Edad:** 4+
- **Desarrollador:** ONCE CTI
- **Coste:** gratis.
- **Requisitos hardware/software:** iOS 13.0 o posterior
- **Enlaces relacionados:** [App Entreno ONCE - App Store](#)

2. Entorno de pruebas

- **Plataforma:** iPhone SE, iPhone 13 mini e iPhone 17 pro.
- **Sistema Operativo:** iOS 26.3.
- **Ayuda técnica utilizada:** VoiceOver y línea braille Focus 40 Blue 5G

3. Accesibilidad/Usabilidad

Observaciones:

En la valoración de la aplicación se han detectado problemas de accesibilidad que se detallan a continuación.

Lector de pantalla:

Los conmutadores del apartado de ajustes no comunican correctamente su estado, ya que cuando se encuentran activados presentan además el rol de “seleccionado”.

Cuando se accede a la pantalla de "Ajustes" desde el menú de pausa de un juego, el botón que permite regresar a la pantalla anterior se encuentra etiquetado como "Reanudar la partida". Esta etiqueta no describe correctamente el propósito del control.

Algunos controles que realizan la misma función en distintos juegos no mantienen un etiquetado coherente. Por ejemplo, en la pantalla de pausa de “Esa palabra me suena”, el botón para acceder a la configuración aparece etiquetado como “Ajustes”, mientras que el que permite retomar la partida se denomina “Reanudar la partida”. Sin embargo, en la pantalla de pausa de “Semáforo”, el botón para continuar se presenta como “Continuar el juego” y el de configuración como “Opciones”.

El control que permite realizar la acción en algunos de los juegos, como por ejemplo “Semáforo” o “De pesca”, carece de rol y de etiqueta.

Se ha observado que, en el juego "Ositos", en ocasiones el mensaje que VoiceOver verbaliza al terminar un pedido se interrumpe con la aparición de la nueva pantalla.

No es posible posicionar el foco sobre el botón "Pausar" utilizando exploración táctil.

En los juegos en los que hay tiempo para jugar, se ha observado que el tiempo se acaba, pero el reloj sigue sonando unos segundos más.

En el menú principal del juego se visualiza el número de versión. Sin embargo, no es posible llegar a este texto ni mediante flicks ni utilizando exploración táctil.

En el caso de usuarios de línea braille, hay algunos juegos que dependen exclusivamente de sonidos, una persona que utilice este dispositivo como sistema único de acceso a la información, no podrá jugar a estos juegos.

Personas con deficiencia visual grave:

Respecto a los usuarios con deficiencia visual grave, la aplicación utiliza actualmente un tema de interfaz propio, lo que hace que todavía no aproveche automáticamente el “Modo Oscuro” del sistema. Del mismo modo, opciones del dispositivo como “Tamaño de texto”, “Tamaño de visualización”, el uso de textos en negrita o las configuraciones de alto contraste aún no se reflejan en la interfaz.

4. Funcionalidad

ENTRENO es una aplicación que sustituye a la anterior “Gimnasio Cerebral ONCE”, ofreciendo minijuegos diseñados para trabajar distintas capacidades cognitivas.

Nueve minijuegos permiten ejercitar la memoria, la atención, la rapidez mental, el aprendizaje y la percepción, además de estimular habilidades esenciales para la vida diaria, como la planificación, la toma de decisiones o la resolución de problemas.

Hay juegos para recordar palabras, resolver operaciones rápidas o reaccionar a señales sencillas. Por ejemplo, en un ejercicio de memoria se puede escuchar una lista de palabras y después elegir cuáles habrían aparecido, mientras que en un reto de reflejos se responde cuando suena una señal concreta.

La aplicación y los juegos no han sido diseñados exclusivamente para personas ciegas o deficientes visuales graves, está abierta a retar a toda la familia (abuelos,

nietos, padres...). Al abrir la aplicación se puede elegir un juego y después seguir las indicaciones de voz o texto.

Para facilitar el uso diario, incluye un reto nuevo cada día que propone tres juegos breves, fomentando el hábito de entrenar unos minutos de manera regular.

También ofrece diez niveles de dificultad y un “modo infinito” para quienes desean jugar sin límites una vez dominados los niveles básicos. Estas funciones permiten progresar de forma gradual o simplemente jugar por diversión cuando se desee.

5. Conclusiones

ENTRENO es una aplicación que sustituye a la anterior “Gimnasio Cerebral ONCE”, ofreciendo una colección de nueve minijuegos diseñados para trabajar distintas capacidades cognitivas. A través de ellos es posible ejercitar la memoria, la atención, la rapidez mental, el aprendizaje y la percepción, además de estimular habilidades esenciales para la vida diaria, como la planificación, la toma de decisiones o la resolución de problemas. La aplicación también propone retos diarios, diez niveles de dificultad, un tutorial y un modo infinito.

Puede ser utilizada de forma sencilla por personas con ceguera. Aunque se han detectado algunas barreras que se deben solucionar en futuras versiones, como la ausencia de rol y etiqueta en los controles que permiten realizar acciones en algunos juegos o la presencia de conmutadores que no comunican correctamente su estado.

Las personas con sordoceguera no podrán jugar a algunos de los minijuegos, ya que en algunos de estos para la interacción se depende exclusivamente de sonidos.

Respecto a usuarios con deficiencia visual grave, la aplicación presenta algunas dificultades, ya que actualmente utiliza un tema de interfaz propio y no es compatible con las opciones de accesibilidad del dispositivo, tales como “Modo Oscuro”, Tamaño de texto y visualización o alto contraste.

Fecha de evaluación	17/02/2026
----------------------------	------------