

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:** PEGI 3
- **Desarrollador:** ONCE CTI
- **Coste:** Gratis
- **Requisitos hardware/software:** Android 7.0 y versiones posteriores
- **Enlaces relacionados:** [Entrenamiento Neurológico ONCE - Aplicaciones en Google Play](#)

2. Entorno de pruebas

- **Plataforma:** Google Pixel 7a y Google Pixel 9.
- **Sistema Operativo:** Android 16.
- **Ayuda técnica utilizada:** [Suite Accesibilidad Android](#) 16.2.0.855052621 y línea braille Focus 40 Blue 5G.

3. Accesibilidad/Usabilidad

Observaciones:

En la valoración de la aplicación se han detectado algunos problemas de accesibilidad, los cuales se describen a continuación.

Lector de pantalla:

El botón encargado de ejecutar la acción principal en varios juegos:

- No incluye una etiqueta que describa su función. Se puede observar, por ejemplo, en “Ositos” o “De pesca”, en los que el control que permite completar los pedidos o atrapar al pez no se identifica correctamente.
- No tiene rol de botón, aunque al realizar un flick, TalkBack emite el sonido característico de los elementos con los cuales es posible interactuar.

Usando la exploración táctil no es posible localizar el control que permite pausar un juego.

Al pausar algunos juegos, como “Ositos” o “Ciudad Bullicio”, y acceder a la opción de “Ajustes”, el control que permite volver a la pantalla anterior está etiquetado como “Reanudar la partida”, lo cual no refleja su función real.

El gesto de TalkBack que permite regresar a la pantalla anterior o acceder a las opciones que se muestran tras pausar un juego, lo que en todos los tutoriales se denomina “Hacer una L invertida”, no funciona en toda la aplicación.

Se ha observado que, en el menú de pausa de algunos juegos, la denominación de los controles varía, aunque en ciertos casos es posible deducir su función. En “Esa palabra me suena”, TalkBack identifica un elemento como “Ajustes” y, desde este, el control para regresar a la pantalla anterior como “Reanudar la partida”. En “Semáforo”, el ítem que permite acceder a la configuración se presenta como “Opciones”, mientras que el botón para retomar la partida aparece bajo la etiqueta “Continuar el juego”.

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, en algunos juegos que no dependen del sonido, como “Esa palabra me suena”, los términos a memorizar no se muestran en la línea braille; por ello, no es posible jugar usando únicamente este dispositivo.

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 habían 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 incompatibilidad con el gesto de TalkBack que permite volver a la pantalla anterior.

Las personas con sordoceguera encontrarán algunas dificultades adicionales, ya que en algunos juegos para la interacción se depende exclusivamente de sonidos y en otros casos, por el momento no es posible acceder a algunos contenidos, como, por ejemplo, la lista de palabras que se muestran en juegos como “Esa palabra me suena”.

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