



DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN, EMPLEO Y BRAILLE

Departamento de Atención Educativa

Grupo ACCEDO

**CATÁLOGO DE APLICACIONES ACCESIBLES
PARA DISCAPACIDAD VISUAL
EN LA ESCUELA INCLUSIVA:
DISPOSITIVOS ANDROID**

Septiembre 2019

(Revisión abril 2020)

**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).....	4
384 PUZZLES FOR KIDS (ANDROID).....	6
4 EN RAYA (ANDROID).....	8
A QUÉ SUENA (ANDROID).....	10
ADIVINA LA PALABRA CORRECTA (ANDROID).....	12
ALFABETO PARA NIÑOS (ANDROID).....	14
BABY TOY WITH LOCK (ANDROID).....	16
BIDI (ANDROID).....	18
BUBBLE EXPLODE: BURBUJAS (ANDROID).....	20
BUILD IT UP (ANDROID).....	22
BURBUJO (ANDROID).....	24
CODE A PILLAR (ANDROID).....	26
COLLINS DICTIONARY (ANDROID).....	28
CUPCAKES (ANDROID).....	30
CUT THE ROPE (ANDROID).....	32
DICCIONARIO ESPAÑOL-LATÍN (ANDROID).....	34
DOMINOES (ANDROID).....	36
DR. PANDA (AEROPUERTO Y VARIAS TEMÁTICAS) (ANDROID).....	38
DRAW LINE: BRANCH (ANDROID).....	40
DUOLINGO (ANDROID).....	42
EL REY DE LAS MATEMÁTICAS (ANDROID).....	44
FLOW FREE (ANDROID).....	46
JARDÍN PARA CACHORROS SAGO MINI (ANDROID).....	48
JUEGOS EDUCATIVOS NIÑOS GRATIS PESCAPPS GAMES SL (ANDROID).....	50
KIDS BALLOON POP LANGUAGE GAME (ANDROID).....	53
KIDS DOODLE (ANDROID).....	55
LEO CON GRIN: APRENDE A LEER (ANDROID).....	57
MAGIC PIANO (ANDROID).....	59
MATEMÁTICAS PARA NIÑOS (ANDROID).....	61
MILLONARIO QUIZ ESPAÑOL (ANDROID).....	63
NAMOO. MARAVILLAS DE LA VIDA VEGETAL (ANDROID).....	65
NIÑOS MÚSICA INSTRUMENTOS (ANDROID).....	68

OPUESTOLANDIA (ANDROID)	70
PAPUMBA SONIDOS DE ANIMALES (ANDROID).....	72
PARTES DEL CUERPO PARA NIÑOS (ANDROID)	75
PEPA PAINT BOX (ANDROID)	77
POCOYO FIRST WORDS (ANDROID)	79
PROYECTO EMOCIONES (ANDROID).....	81
PUZZLES 4 KIDS (ANDROID)	83
QUIZ TRIVIAL (ANDROID).....	86
SAGO MINI SPACE EXPLORER (ANDROID)	89
SOPA DE LETRAS (ANDROID).....	91
SOUND TOUCH (ANDROID)	93
STAR WALK KIDS - ATLAS ESTELAR (ANDROID).....	95
SUPER QUIZ ESPAÑOL (ANDROID).....	97
TALKING PATO (ANDROID).....	99
VEHÍCULOS ROMPECABEZAS (ANDROID)	101

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: 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 (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: **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: 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: **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: 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: 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: 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

Etapas educativas: 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: 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

Etaapa 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 (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: 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

Etapa educativa: 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: **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

Etapa 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: 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

Etaapa educativa: 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: 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 (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: 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: 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

Etaapa 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: 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: 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

Etapas educativas: 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: 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 (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

Etaapa 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: 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: **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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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

Etapa 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: 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: 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://play.google.com/store/apps/details?id=com.zinkia.pocoyo.firstwords.free>

ÁREA EDUCATIVA

Etapa educativa: 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

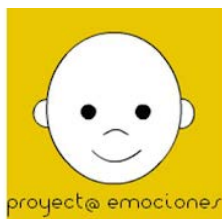
App para educación infantil y primer ciclo de primaria y con resto visual. Tiene una presentación muy adecuada con respecto a contraste figura-fondo y tamaño de los elementos. Las locuciones son muy adecuadas y sirven de refuerzo. Permite cambiar idioma y ofrece español e inglés. No es válida para alumnado 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: 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: 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.

- Puzzle: el clásico puzzle de varias piezas. Aparece el puzzle 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: 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

Etapas educativas: 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: 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

Etapas educativas: 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: 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: **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

Etaapa educativa: 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: 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: 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.quemquersermillionario.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: 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: 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

Etapa 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.