



Tecnologías Específicas en el Aula
DISCAPACIDAD VISUAL
Fichas de apoyo al profesor

INICIACIÓN AL IPAD ALUMNOS CON CEGUERA

[Dispositivos Móviles]

Última revisión: Junio /2024]

Seminario TIC ONCE. CRE de Barcelona y Ámbito de intervención
(Cataluña, Islas Baleares, Aragón, La Rioja, Navarra)



ÍNDICE

1. Primeros pasos con el IPAD	3
2. Aprendemos a tocar con un dedo, escuchar y esperar	3
3. Aprendemos a tocar con un dedo, escuchar y esperar. Pasamos a la siguiente actividad con un flick.	5
4. Aprendemos a explorar la pantalla desplazando el dedo y escuchamos.....	4

1. Primeros pasos con el IPAD

El primer contacto con el IPAD para los alumnos con ceguera o discapacidad visual severa debe ser muy simple. Después de mostrar el dispositivo al alumno, para que lo explore, es necesario disponer de APPS de iniciación muy simples y accesibles en las que el alumno aprenda a tocar la pantalla, explorar y recibir un feedback auditivo agradable y motivador. Con esta premisa buscaremos APPS muy simples de acción-reacción y posteriormente ya realizaremos una iniciación al Voiceover.

2. Aprendemos a tocar con un dedo, escuchar y esperar

El objetivo del aprendizaje en esta primera fase consiste en un primer acercamiento al dispositivo (el IPAD) en el que el alumno aprenda a tocar la pantalla con el dedo índice (en cualquier zona), separe la mano de la pantalla y espere la respuesta y luego vuelva a tocar la pantalla. Hablamos de una acción-reacción.

La actividad o juego debe seguir los siguientes requisitos:

1. Poder tocar indistintamente en cualquier parte de la pantalla.
2. Al tocar, recibir un feedback auditivo. Sonido de un animal, nombre de un instrumento, sonido de una tecla de un piano, ...
3. Volver a tocar y que este feedback vaya cambiando.

Ejemplos de APPS

- APP: Juego para niños con animales. Kidstatic Apps APS
- APP: Automóviles, camionetas. Kidstatic Apps aps



Seguidamente podemos realizar variaciones tales como:

4. Poder tocar en alguna zona amplia y concreta de la pantalla. Por ejemplo, parte central.

Ejemplos de APPS

- APP: Peekaboo Barn. Peekaboo Barn Lite. Night and day Studios, Inc
- APP: Los animales en el mar, lago y río para niños pequeños y bebés. Kidstatic Apps Aps.



3. Aprendemos a explorar la pantalla desplazando el dedo y escuchamos

El objetivo de aprendizaje en esta fase consiste en aprender a desplazar el dedo índice por la pantalla del dispositivo (el IPAD) y escuchar el feedback auditivo que le ofrece. Al separar el dedo de la pantalla dejará de escucharse el sonido.

En algunas ocasiones este desplazamiento del dedo por la pantalla debe realizarse en una zona específica (por ejemplo, el teclado de un piano, ...). En este caso podemos poner una marca táctil en la parte externa del IPAD para que el alumno sepa en que zona debe iniciar el desplazamiento vertical o horizontal.

La actividad o juego puede consistir en:

1. Desplazamiento por toda la zona de la pantalla.
2. Desplazamiento en columna vertical.
3. Desplazamiento en una fila horizontal.

APPS recomendadas para esta actividad de desplazamiento

- Keezy
- Sensory Splodge 1

Ver en Youtube

https://www.youtube.com/watch?v=iuBRP70vsYc&list=PL9hn4H9yCQgaLeQIFYD_DVETRqXD_GLi4&index=3

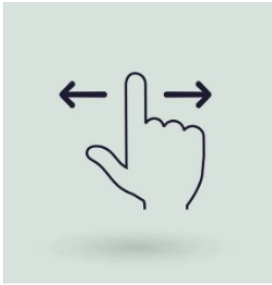


4. Aprendemos a tocar con un dedo, escuchar y esperar. Pasamos a la siguiente actividad con un flick.

El objetivo del aprendizaje en esta fase consiste en que el alumno aprenda a tocar la pantalla con el dedo índice (en cualquier zona), separe la mano de la pantalla y espere la respuesta y luego aprenda a pasar de actividad realizando un flick.

La actividad o juego debe seguir los siguientes requisitos:

1. Poder tocar indistintamente en cualquier parte de la pantalla.
2. Al tocar, recibir un feedback auditivo. Sonido de un animal, nombre de un instrumento, sonido de una tecla de un piano, parte de un cuento, ...
3. Realizar un flick para cambiar de actividad.



Ejemplos de APPS

- APP: SwitchTrainer Pro. LIFEtool Solutions GmbH



Vídeo:

https://www.youtube.com/watch?v=LdnIGMDjG0s&list=PL9hn4H9yCQgaLeQIFYD_DVETRqXD_GLi4&index=15