



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

**GUÍA BÁSICA
DE PROGRAMAS
“ENTRENAMIENTO VISUAL EVO
Y CONTROL DE RATÓN”**

[Iniciación a las TIC]

Última revisión: Octubre/2022

Grupo de Trabajo sobre Nuevas Tecnologías en Educación
ONCE. CRE de Barcelona y Zona de Influencia.
(Cataluña, Islas Baleares, Aragón, La Rioja, Navarra)



ÍNDICE

1.	¿Qué es?	3
2.	¿Cuál es su estructura?.....	3
3.	¿Dónde descargarlo?	4
4.	Empezar a trabajar.	4
5.	Programas de control de ratón.	7

1. ¿Qué es?

El programa EVO es un programa de Entrenamiento visual por ordenador creado por la ONCE.

2. ¿Cuál es su estructura?

EVO se ha diseñado pensando en un modelo de entrenamiento visual estructurado por áreas perceptivas. En este sentido, el programa facilita el trabajo de dos formas diferentes:

- Entrenamiento global, por el cual el usuario pasa por cada una de las áreas perceptivas.
- Entrenamiento específico, en el cual se trabaja sobre alguna/s área/s concretas.

La estructura con las áreas y tareas de entrenamiento con EVO es la siguiente:

Módulo 0: Estimulación básica

- A. Conciencia visual
- B. Fijación
- C. Alternancia de mirada
- D. Localización
- E. Seguimientos horizontales
- F. Seguimientos horizontales y verticales
- G. Seguimientos trayectoria libre
- H. Designaciones
- I. Exploraciones

Módulo 1: Estrategias de exploración y búsqueda

- A. Diferencias externas
- B. Diferencias internas
- C. Semejanzas externas
- D. Semejanzas internas
- E. Categorizaciones

Módulo 2: Reconocimiento de objetos

- A. Reconocimiento por siluetas y contornos
- B. Reconocimiento por rasgos críticos
- C. Reconocimiento de expresiones faciales
- D. Reconocimiento de formas 3D

Módulo 3: Manipulaciones espaciales

- A. Equilibrado de modelos
- B. Reconocimiento de formas simétricas
- C. Dibujo

Módulo 4: Juegos de repaso

- A. Risi
- B. Marcianos
- C. Huellas
- D. Laberintos



Ilustración 1 Módulo 1. Estimulación básica.

3. ¿Dónde descargarlo?

El juego se puede descargar desde la Web de la ONCE:
<http://educacion.once.es/appdocumentos/entrenamiento-visual-por-ordenador-once-evo/download>

4. Empezar a trabajar.

Antes de empezar a trabajar el profesor debe configurar la sesión.

1. Elegimos la actividad.
2. Hacemos clic en el icono del ordenador.



Ilustración 2 Icono ordenador para configurar la sesión

3. Seleccionamos la plantilla de trabajo. Icono hoja.

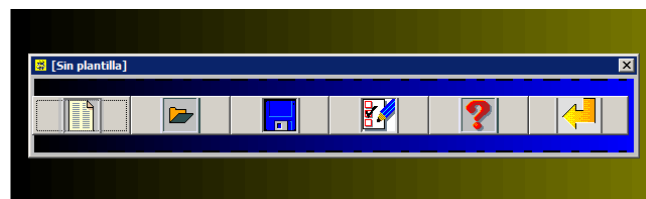


Ilustración 3 Icono lápiz para configurar parámetros

4. En el icono del lápiz configuramos los parámetros relativos a la actividad: dificultad, número de estímulo, parámetros de color, forma, tamaño, etc.

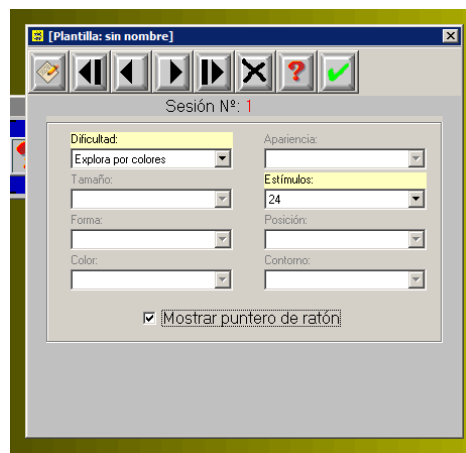


Ilustración 4 Parámetros de trabajo

5. Seleccionamos mostrar puntero del ratón si no disponemos de pantalla táctil.
6. Salimos por el icono Verificado.
7. Salimos de la configuración haciendo clic en el intro.

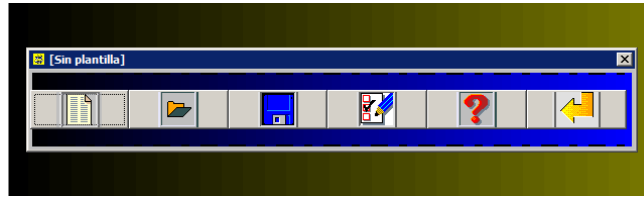


Ilustración 5 Clic en el intro para cerrar la configuración

8. Iniciamos la actividad haciendo clic en el icono de la mano.



Ilustración 6 Configuración de la sesión de trabajo.

9. Ya podemos empezar a trabajar. El objeto de arriba a la izquierda es el que sirve siempre de modelo para la actividad.

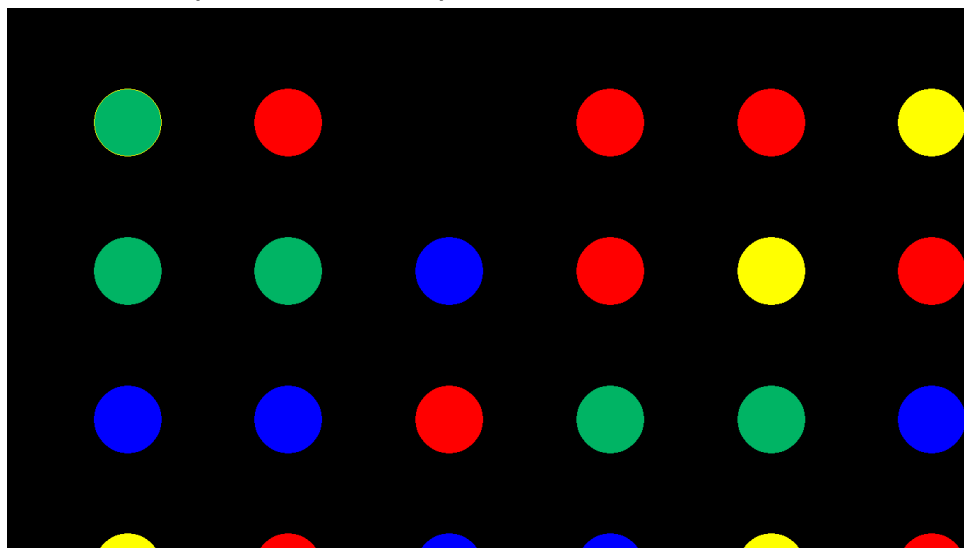


Ilustración 7 Pantalla de juego. Exploraciones.

5. Programas de control de ratón.

Además del programa EVO, los alumnos de baja visión pueden aprender a controlar el ratón utilizando una selección de programas de Internet que figuran en el Symbaloo.

- Juegos iniciación (P3 - P4 - P5) <https://www.symbaloo.com/mix/jocs-p3-rev>