

INFORMACIÓN GENERAL DE LA APP							
Logo:	Nombre:Sen Switcher	Idioma:inglés		SO:    Otro:			
	Público:	Discapacidad:		Categoría:			
	Atención Temprana Infancia Adolescentes Adultos Personas Mayores	Física Auditiva Visual Cognitiva Salud Mental Orgánica D. Específica Aprendizaje		Autonomía Empleo Ocio Socio-emocional Evaluación Gestión tiempo Robótica Básicas Educación Lógica Lectoescritura Colecciones Comunicación Otras			
CRITERIOS TÉCNICOS							
Requiere internet.		Sí	No	Compras dentro de la app		Sí	No
Está en varios idiomas		Sí	No	Tiene Publicidad.		Sí	No
Variedad de movimientos gestuales		Sí	No	Se omite la publicidad al quitar Wifi		Sí	No
Guarda los progresos.		Sí	No	Diseño funcional y visualmente atractivo (gama de colores, tamaño letra, etc.).		Sí	No
Funciona de una forma óptima y a buena velocidad.		Sí	No	Permite personalizarla. Alterando la configuración y el contenido.		Sí	No
Acceso directo, sencillo y rápido.		Sí	No	Pantallas coherentes y organizadas.		Sí	No
Contempla opciones de accesibilidad.		Sí	No	Botones bien identificados resultando una app intuitiva.		Sí	No
Observaciones Precio: gratuita. Sistema Operativo versión online: Windows, MacOS, Linux, Android e iOS. Sistema Operativo versión descargable: Windows. La descarga sólo está disponible para los miembros registrados en el sitio web. La inscripción es gratuita. Wifi: necesario en la versión online/no necesario en la versión descargable. Accesibilidad: utiliza gráficos y sonido simples de alto contraste.							

CRITERIOS PEDAGÓGICOS

Cubre los objetivos que plantea	Sí No	Dispone de pistas y corrección sobre el momento.	Sí No
Cuenta con actividades variadas	Sí No	Se pueden descargar paquete de actividades nuevas	Sí No
Incluye niveles de dificultad.	Sí No	El contenido se puede imprimir.	Sí No
Elementos coherentes y se relacionan con los objetivos.(texto/imágenes)	Sí No	Informe de seguimiento (tiempo invertido, aciertos, fallos)	Sí No
Incorpora tutorial, manual	Sí No	Permite exportación de datos.	Sí No
Información correcta y fiable.	Sí No	Personalización de contenidos ☐ Bajo-medio ☐ Medio-alto ☐ No permite modificar los contenidos.	
Ofrece feedback, ayuda y/o ejemplos	Sí No		

Observaciones

Actividades experienciales: no requieren la participación del niño.

Actividades de causa y efecto con una sola pulsación: requieren una sola pulsación de un interruptor o un toque de la pantalla.

Actividades de construcción de pulsaciones: requieren que el alumno active el interruptor tres veces antes de que se otorgue una recompensa. La pantalla cambia con cada pulsación.

Actividades de construcción de prensa: presionar un interruptor un número cada vez mayor de veces para lograr una recompensa.

Actividades emergentes: requieren que el niño presione el interruptor en respuesta a una señal visual o auditiva.

Actividades de orientación: requieren una sola pulsación de un interruptor cuando un objeto está en el lugar "correcto" de la pantalla, por ejemplo, cuando la abeja está en la caja. Estas actividades modelan el seguimiento de un cuadro de escaneo que se mueve por la pantalla, y usa un interruptor para seleccionar objetos, presionándolo cuando el cuadro de escaneo está en el objeto que el alumno desea elegir.

Actividades de escaneo: introducen el escaneo formal. Un cuadro de escaneo se moverá sobre las opciones disponibles. El alumno debe presionar el interruptor cuando el cuadro de escaneo esté sobre su elección deseada para lograr la recompensa.

Al iniciar la aplicación emite una advertencia a las personas con epilepsia fotosensible.