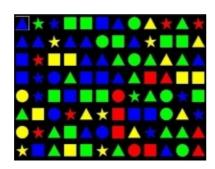
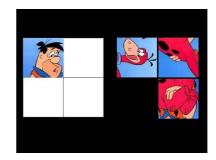
PLATAFORMA WEB PARA LA ESTIMULACIÓN VISUAL







Manual de Uso.

Autores:

Yolanda Matas Martín Félix Hernández del Olmo – Carlos Manuel Santos Plaza Elena Gaudioso Vázquez – David Prada Esteban

ÍNDICE

1.	Introducción.	4
	1.1. La aplicación.	4
	1.2. Inicio rápido.	5
	1.2.1. Entrar en la aplicación.	5
	1.2.2. Registrarse.	6
	1.2.3. Recuperar datos de usuario.	8
	1.2.4. Modificar datos personales.	8
	1.2.5. Salir de la sesión actual.	10
	1.2.6. Acceder a la lista de juegos. Contenido.	10
	1.2.7. Acceder al listado de alumnos. Iniciar sesión con un	
	alumno.	11
2.	Uso de los juegos.	14
	2.1. Obtener información sobre cada juego.	14
	2.2. Configurar un juego	16
	2.3. Dentro de un juego.	18
	2.3.1. Tablero del juego.	18
	2.3.2. Menú desplegable.	19
	2.3.3. Pasar de pantalla.	20
	2.3.4. Obtener ayuda.	20
	2.3.5. Refuerzos.	21
	2.3.6. Salir del juego.	21
	2.4. Resultados en tiempo real.	22

	2.5. Evaluación global.	22
3.	Gestión de alumnos.	25
	3.1. Trabajar con alumnos no asignados.	25
	3.2. Añadir un alumno.	26
	3.3. Modificar los datos de un alumno.	28
	3.4. Dar de baja a un alumno.	29
	3.5. Reasignar un alumno a otro profesor.	30
	3.6. Recuperar un alumno antiguo.	30
	3.7. Evaluación individual de alumnos.	32
	3.8. Datos estadísticos de alumnos	34

Apartado 1. Introducción.

1.1. La aplicación.

La plataforma web para la Estimulación Visual EVIN (acrónimo de Estimulación Visual en Internet), es un proyecto cuyo objetivo es proporcionar las siguientes funcionalidades:

- Poner a disposición de los usuarios un conjunto de juegos o ejercicios de entrenamiento, que permitan estimular el desarrollo perceptivo-visual en aquellas personas que presentan dificultades para la recepción y/o procesamiento de los estímulos visuales de su entorno.
- Los juegos proporcionados ejercitan tareas visuales diferentes y se pueden configurar mediante parámetros, los cuales permiten adaptar sus características estimulares (tamaños, complejidad, tiempo de presentación, número de estímulos...) a cada caso concreto.
- Cuando un alumno se entrena con un juego, se muestran los resultados del ejercicio en tiempo real. Los profesionales obtienen así una realimentación de los progresos logrados por el alumno en la realización de un determinado ejercicio.
- Posibilita la anotación de los resultados obtenidos en una base de datos, de forma que se facilite:
 - El seguimiento individual de un alumno, permitiendo ver los progresos del mismo con las distintas configuraciones de los diferentes juegos.
 - El seguimiento global de los alumnos, mediante información estadística que permita valorar la eficacia de un determinado juego en la superación de las dificultades perceptivas visuales de los alumnos

En el resto del manual, se explica el funcionamiento de la plataforma.

- El símbolo 🚺 significa información importante.
- El símbolo **i** significa advertencia.

1.2. Inicio rápido.

1.2.1. Entrar en la aplicación.

La plataforma EVIN está disponible en la dirección http://evint.org/. Ha sido desarrollada y probada en los navegadores Internet Explorer, Firefox, Safari y Chrome.

La interfaz mostrada al pinchar en su dirección es la siguiente:



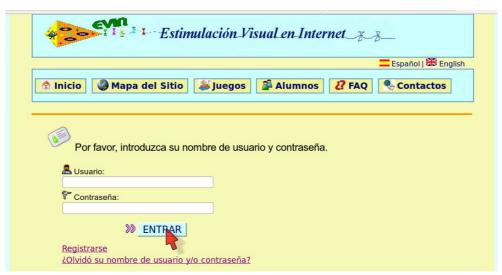
Como puede apreciarse en la imagen, existen seis secciones principales en el menú de navegación superior:

- Inicio: Describe brevemente el contenido y los objetivos del proyecto.
- Mapa del Sitio.
- Juegos: Permite utilizar los juegos del sitio y obtener una evaluación global de los resultados de los alumnos. Hace falta estar registrado para entrar en esta sección.
- Alumnos: Permite realizar un seguimiento de los alumnos que cada profesional tenga asignados. Así mismo, una persona puede trabajar con cualquier alumno no asignado, siempre que tenga el nombre de usuario de dicho alumno. Este sería el caso, por ejemplo, de los padres del alumno o de otro profesional que no sea su profesor habitual. Hace falta estar registrado para entrar en esta sección.
- FAQ: Sección de preguntas más frecuentes. Intenta resolver las dudas más habituales de los usuarios en el manejo del programa.
- Contactos: Este es el lugar donde se puede realizar sugerencias, expresar opiniones y consultar dudas.

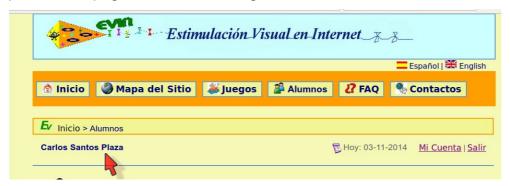
Por último, existe otra sección, al pie de la página, denominada Accesibilidad, que

incluye las características de accesibilidad de la aplicación.

Cuando se pulsa sobre la sección *Juegos* o *Alumnos* aparece la siguiente ventana de registro:



Tras introducir su nombre de usuario y contraseña y pulsar *ENTRAR*, se podrá ver en la parte superior de la página solicitada, la siguiente información:



- Nombre y apellidos del usuario.
- · Fecha actual.
- Enlace Mi cuenta para actualizar los datos personales
- Enlace Salir para finalizar la sesión actual.

1.2.2. Registrarse.

Los usuarios nuevos pueden registrarse desde la ventana de entrada al sistema:



Tras pinchar el enlace *Registrarse* se podrá ver el siguiente formulario para introducir los datos personales:



La contraseña será asignada de forma automática y enviada a su dirección de correo electrónico.

El campo Categoría tiene tres posibles opciones:

- Profesores: maestros, profesores...
- Técnicos: técnicos en rehabilitación, ópticos, psicólogos, pedagogos, psicopedagogos...
- Familiares del alumno: padres, hermanos....

Cuando rellene el formulario, pulse el botón *Crear.* Inmediatamente, recibirá un correo electrónico con sus datos de usuario y algunas indicaciones generales para el uso de la aplicación.

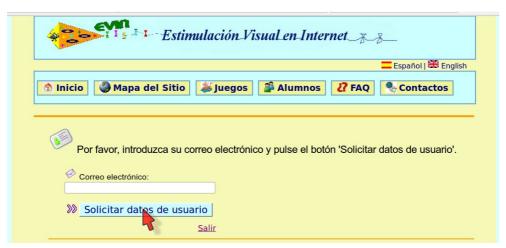
Una vez que esté registrado, podrá cambiar su contraseña o cualquier otro dato. Ver apartado 1.2.4 Modificar datos personales.

1.2.3. Recuperar datos de usuario.

Si no recuerda su nombre de usuario y/o contraseña, podrá recuperar estos datos desde la ventana de registro:



Tras pinchar el enlace ¿Olvidó su nombre de usuario y/o contraseña? verá la siguiente pantalla:



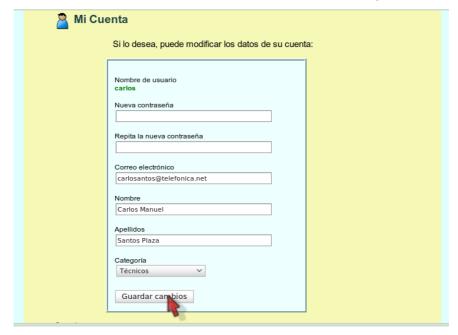
Introduzca su correo electrónico (la misma dirección que proporcionó al registrarse) y pulse el botón *Solicitar datos de usuario*. Recibirá, de forma inmediata, un correo en el que se le indicará su nombre de usuario y su nueva contraseña.

1.2.4. Modificar datos personales.

Una vez iniciada su sesión podrá ver, en la esquina superior derecha de todas las páginas, un enlace con el texto *Mi cuenta*.



Pulsando este enlace accederá a un formulario con sus datos personales:



Modifique los datos que desee y pulse el botón *Guardar cambios*. Si la operación se ha realizado con éxito, verá un mensaje informativo en la parte superior de la página *Alumnos*.



Por razones de seguridad, si modifica su dirección de correo electrónico le será

asignada una nueva contraseña y enviada a su nueva dirección.

1.2.5. Salir de la sesión actual.

Para salir de la sesión actual pulse el enlace *Salir* situado en la parte superior, a la derecha de la fecha actual (ver la imagen mostrada más arriba).

1.2.6. Acceder a la lista de juegos. Contenido.

Una vez dentro de su sesión, pulse sobre el enlace *Juegos* del menú de navegación o sobre el que existe al pie de la página. A continuación, podrá ver la lista de juegos existentes:



En cada juego de la lista existen los siguientes elementos, de izquierda a derecha:

- Imagen del juego. Es un enlace que permite acceder a la descripción detallada del mismo.
- Nombre del juego. Enlace textual con la misma funcionalidad que el anterior.
- Descripción del juego. Está situada debajo del nombre del juego.
- Columna con tres enlaces. De arriba a abajo son:
 - Jugar: Accede al formulario para configurar los parámetros del juego.
 - Evaluación global: Accede al formulario para seleccionar el conjunto de alumnos con el que se quiera valorar la eficacia del juego (a través de los resultados obtenidos por dichos alumnos).
 - Ayuda: Despliega una ventana con la ayuda del juego.

1.2.7. Acceder al listado de alumnos. Iniciar sesión con un alumno.

Una vez dentro de su sesión, pulse sobre el enlace *Alumnos* del menú de navegación o sobre el que existe al pie de la página. A continuación, podrá ver la siguiente pantalla:



Cada alumno de la lista tiene los siguientes enlaces, de izquierda a derecha:

- El *nombre de usuario* del alumno. Es un enlace que permite ver su información (datos clínicos, juegos con los que se ha entrenado...).
- Jugar: Accede a la lista de juegos.
- Editar. Permite actualizar la información del alumno.

Iniciar sesión con un alumno.

Iniciar sesión con un alumno tiene la finalidad de anotar, en la base de datos, los resultados obtenidos en los ejercicios con los que se entrene.

Hay varias formas de hacer esto:

- Pinchando sobre cualquiera de los enlaces asociados a cada alumno de la lista de la página Alumnos.
- Desde el enlace Seleccionar alumno situado en la parte superior de la página de configuración de cualquiera de los juegos. Este enlace accede a una página con la lista de alumnos disponibles.



 Desde la página Juegos, al pulsar el enlace Jugar de cualquier juego, también se accede a la página que contiene la lista de alumnos disponibles.



Al final del listado de alumnos, el enlace *Jugar sin alumno* permite probar los juegos en modo demo.

Una vez seleccionado un alumno, su información de sesión podrá verse junto a los datos del profesor, como muestra la siguiente imagen:



La información mostrada es la siguiente:

- Un icono de usuario seguido del texto Alumno.
- Un enlace con el nombre de usuario del alumno. Este enlace permite ver los datos del alumno y los resultados obtenidos en juegos anteriores.
- Un icono de cierre seguido del texto Cerrar sesión. Tanto el icono como el texto son

enlaces que permiten cerrar la sesión con el alumno actual. Estos enlaces conducen a la página con el listado de *Alumnos*.

Apartado 2. Uso de los juegos.

2.1. Obtener información sobre cada juego.

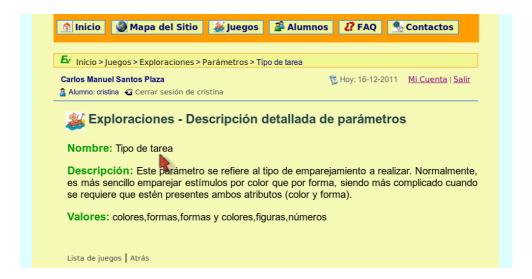
Dentro de la lista de juegos, al pulsar sobre la imagen de uno de ellos o sobre su nombre, se obtendrá una descripción detallada del mismo. Un ejemplo puede verse en la siguiente imagen:



La imagen muestra el puntero del ratón apuntando al enlace *Ver parámetros*. A través de dicho enlace, se accederá a la lista de parámetros con los que se configura el juego:



El nombre de cada parámetro de la lista es un enlace que lleva a una página con información más concreta sobre el mismo. Siguiendo el enlace al que apunta el puntero del ratón en la pantalla anterior, se podrá ver lo siguiente:

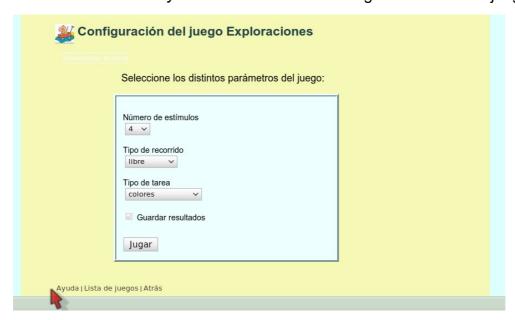


Además de lo anterior, también se puede obtener ayuda sobre cada juego de tres formas diferentes:

Pinchando en el enlace Ayuda de la lista de juegos:



Pinchando en el enlace Ayuda del formulario de configuración de cada juego



 Pulsando las teclas Ctrl + 'A' o a través del menú desplegable desde el interior de cualquiera de los juegos.



Por otra parte, en la guía didáctica disponible en la parte superior de la lista de juegos, se aporta información sobre los objetivos y sugerencias del procedimiento a seguir con cada juego.

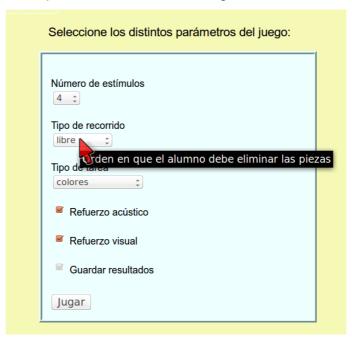
2.2. Configurar un juego.

Para configurar los parámetros de un juego, primero hay que acceder al formulario que permite realizar esta tarea. Para ello, basta con pinchar sobre el enlace *Jugar*

correspondiente al juego que se desee utilizar:



Si no hay ningún alumno con una sesión iniciada, se ofrecerá la posibilidad de seleccionar uno. Tras este paso, se visualizará el siguiente formulario:



Los formularios de configuración constan de los siguientes elementos de arriba a abajo:

- Un conjunto de listas de selección y/o casillas de verificación con los distintos valores de los parámetros. Al pasar por cada uno de estos elementos con el puntero del ratón, se despliega un mensaje con información útil sobre el parámetro correspondiente.
- Una casilla de verificación con el texto Refuerzo acústico para activar/desactivar el

- sonido del juego.
- Una casilla de verificación con el texto Refuerzo visual para activar/desactivar los refuerzos visuales.
- Una casilla de verificación, activada por defecto, que ofrece la posibilidad de quardar los resultados del juego en la base de datos.
- Un botón con el texto *Jugar*. Una vez que se han configurado todas las opciones anteriores, se pulsará este botón. En este momento, pueden ocurrir dos cosas:
 - Si hay algún alumno con una sesión iniciada, se abrirá la ventana del juego.
 - En caso contrario, se abrirá una pequeña ventana de advertencia con información sobre el número de demos disponibles. Cuando se juega en modo demo, no se anotan los resultados en la base de datos.
- Ejecutar un juego sin anotar los resultados en la base de datos puede ser útil, por ejemplo, cuando se quiere probar el funcionamiento del juego, con o sin alumno.

Es necesario tener JavaScript activado para poder jugar. Si la aplicación detecta que el usuario lo tiene desactivado, le informará de ello como se muestra a continuación:



Se puede obtener información adicional del modo descrito en la sección anterior 2.1 Obtener información sobre cada juego y en la sección FAQ de la aplicación.

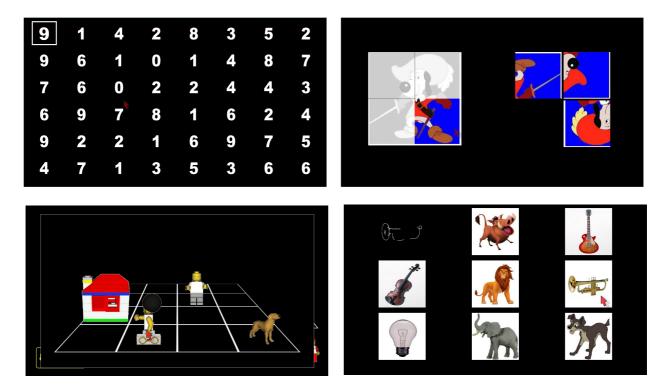
2.3. Dentro de un juego.

2.3.1. Tablero del juego.

Para visualizar correctamente el tablero del juego, es necesario que la ventana que lo

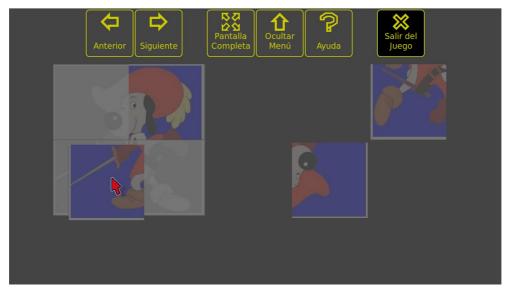
contiene se abra en modo *pantalla completa*. En caso contrario, algunos elementos del mismo podrían no verse adecuadamente. Se recomienda consultar la sección *1. Inicio y requisitos* de la Ayuda de los juegos.

Algunos ejemplos de tableros de los juegos contenidos en la aplicación son:



2.3.2. Menú desplegable.

Desde el interior de cada juego se puede acceder a un menú desplegable. Su alto grado de transparencia permite seguir visualizando la pantalla del juego mientras está desplegado. Este menú, mostrado en la siguiente imagen, contiene las siguientes opciones:



- Anterior/Siguiente: Ver la descripción de esta función en el apartado 2.3.3 Pasar de pantalla
- Pantalla completa: Permite visualizar los juegos en modo de pantalla completa.
 Esta opción no está activada en los navegadores que no disponen de esta funcionalidad.
- Ocultar menú: Hace desaparecer el menú desplegable.
- Ayuda: Muestra la ayuda del juego. Ver apartado 2.3.4. Obtener ayuda.
- Salir del juego: Ver las características de esta función en el apartado 2.3.6. La siguiente tabla muestra las distintas formas de acceder a este menú.

Mostrar	Ocultar
Pulsando la tecla F10	Pulsando la tecla F10
Presionando la rueda central del ratón y moviéndola hacia atrás	Presionando la rueda central del ratón y moviéndola hacia delante
Pantalla táctil: Presionando ligeramente la pantalla y deslizándose en sentido vertical, desde arriba hacia abajo.	Pantalla táctil: Presionando ligeramente la pantalla y deslizándose en sentido vertical, desde abajo hacia arriba.
	Mediante la opción <i>Ocultar menú</i> del propio menú desplegable .

2.3.3. Pasar de pantalla.

Cuando se completa un juego, se visualiza una nueva pantalla de forma automática. Si, por cualquier razón, el profesor no considera conveniente la pantalla actual, es posible pasar de pantalla presionando las teclas Ctrl. + '→' (y Ctrl. + '←' en algunos juegos) o a través del menú desplegable. Para información más específica sobre cada juego consultar la Ayuda.

2.3.4. Obtener ayuda.

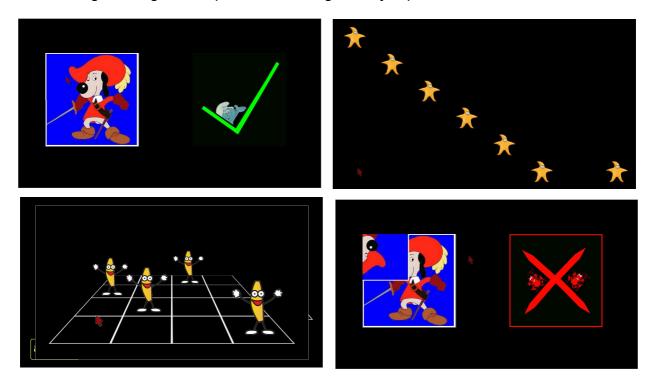
Pulsando las teclas Ctrl + 'A' o a través del menú desplegable se accede a una ventana con la ayuda del juego.

2.3.5. Refuerzos.

Al completar una pantalla aparece un refuerzo, positivo o negativo, dependiendo de los resultados y del propio juego.

Para información más específica sobre cada juego consultar la Ayuda.

En las imágenes siguientes podemos ver algunos ejemplos de refuerzos:



2.3.6. Salir del juego.

Presionando las teclas Ctrl + 'X' o a través del menú desplegable podemos salir del juego.

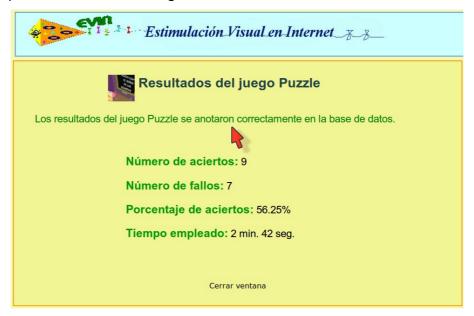


Para información más específica sobre cómo salir de los juegos en caso de que se

produzcan errores, consultar la Ayuda.

2.4. Resultados en tiempo real.

Tras confirmar que se desea salir del juego, se mostrarán los resultados obtenidos. La información que se muestra es la siguiente:



Como puede apreciarse en la imagen, se informa al usuario de si los resultados se anotaron en la base de datos, del número de aciertos y fallos, del porcentaje de aciertos y de la duración del juego (tiempo empleado).

2.5. Evaluación global.

Dentro de la lista de juegos, pinchando sobre el enlace *Evaluación global* de uno de ellos se obtendrá una página para poder seleccionar el conjunto de alumnos cuyos resultados queremos evaluar.





Actualmente, se pueden seleccionar tres grupos de alumnos:

- Todos los alumnos.
- Por un intervalo de fechas en el cual realizaron las sesiones.
- Por datos clínicos (fecha de nacimiento, diagnóstico, agudeza visual lejos o campo visual).

Una vez que se ha seleccionado un grupo de alumnos, hay que pulsar el botón *Ver* del formulario correspondiente. A continuación, se desplegará una nueva ventana con los resultados solicitados



De izquierda a derecha, la información que se muestra en la tabla de resultados es la siguiente, para cada configuración del juego con la que ha habido algún entrenamiento:

Total de sesiones realizadas.

- Total de alumnos distintos que utilizaron esa configuración.
- Valores de los parámetros de configuración del juego.
- Número medio de aciertos.
- · Número medio de fallos.
- Número medio de intentos (intentos = aciertos + fallos).
- Tiempo medio empleado en la ejecución de los juegos.
- Porcentaje medio de aciertos.

Para analizar los resultados sólo se tienen en cuenta aquellos parámetros que son más relevantes a la hora de analizar el grado de resolución de la tarea visual que tienen asociada. Esta separación del conjunto de parámetros en relevantes y no relevantes tiene por objeto facilitar la evaluación de los progresos obtenidos por los alumnos.

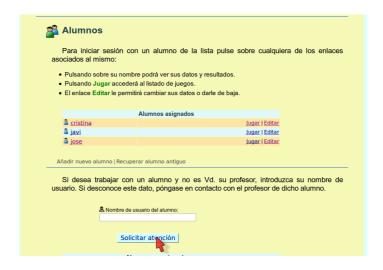
Cada posible configuración del juego establece diferentes niveles dentro del mismo. Para poder evaluar a un alumno en un determinado nivel es preciso que se hayan ejecutado un número razonable de sesiones en dicho nivel. Lógicamente, si el número de niveles es muy elevado se realizarán pocas sesiones en cada uno de los diferentes niveles del juego, por lo que será muy difícil seguir la evolución del alumno.

Apartado 3. Gestión de alumnos.

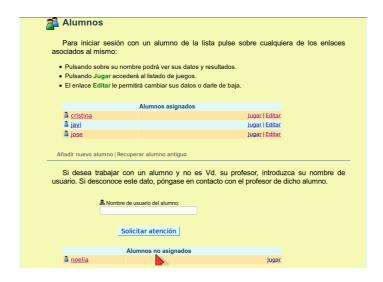
3.1. Trabajar con alumnos no asignados.

Puede ocurrir que un alumno vaya a realizar los ejercicios de entrenamiento con dos o más personas (por ejemplo los padres o un profesor de apoyo). En este caso, por razones de coordinación, sólo estará asignado a uno de ellos. El resto de personas también podrán trabajar con este alumno, pero no podrán modificar sus datos personales, ni reasignarle a otro profesor.

La forma de trabajar con un alumno no asignado es muy sencilla; basta con conocer el nombre de usuario del mismo. En la parte inferior de la página principal de alumnos hay una opción para ello como muestra imagen siguiente:



Tras introducir el dato solicitado en el formulario y pulsar en el botón *Solicitar atención*, aparecerá el alumno correspondiente en el listado de *alumnos no asignados*, que solo dispone del enlace Jugar.

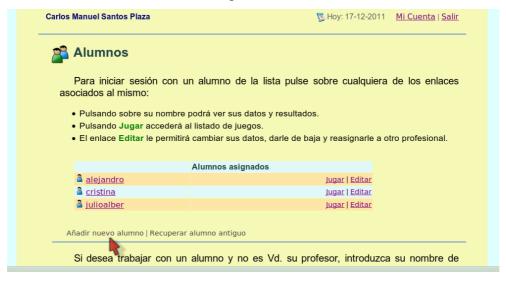


Como puede observarse, ahora hay también un listado de *alumnos no asignados* con el alumno solicitado.

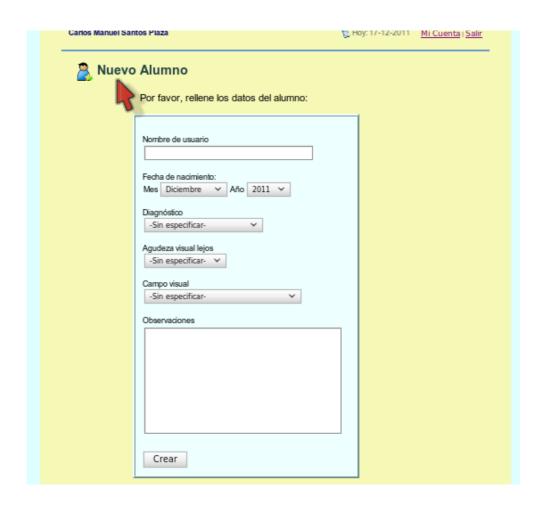
Para iniciar una sesión con los alumnos incluidos dentro del listado de *alumnos no* asignados, se procederá de igual forma que en el caso general.

3.2. Añadir un alumno.

Para añadir un nuevo alumno, solo hay que pinchar en el enlace *Añadir nuevo alumno* que está al final de la lista de alumnos asignados.



Tras pulsar dicho enlace, se accede al formulario para dar de alta a un nuevo alumno:



Tras rellenar el formulario apropiadamente, hay que pulsar el botón *Crear*. Si algún campo es incorrecto, se mostrará un mensaje en la parte superior de la pantalla informando de todos los campos erróneos y de las causas del error. A continuación, se puede ver un ejemplo de esto:



Tras corregir los campos erróneos y pulsar el botón *Crear*, el alumno será dado de alta y se regresará a la página principal de *Alumnos*, donde se podrá ver al nuevo alumno

creado y un mensaje informativo de que todo el proceso se realizó correctamente.

El nombre y apellidos de los alumnos no se almacenan en la base de datos. Se ha puesto especial cuidado en preservar la confidencialidad de todos los datos y su anonimato. Esto se debe a que la mayoría de los alumnos serán menores de edad y es preciso respetar las leyes de protección del menor existentes, tanto en España como en aquellos otros países donde esta aplicación pueda ser utilizada.

3.3. Modificar los datos de un alumno.

Para modificar los datos de un alumno solo hay que pinchar en el enlace *Editar* correspondiente al alumno de la lista cuyos datos se desean cambiar:



Tras pinchar dicho enlace, se accede al formulario correspondiente:



Tras modificar aquellos datos que se quieren cambiar, se pulsará el botón Guardar

Cambios. En caso de que algún campo se haya rellenado de forma incorrecta, se procederá igual que se ha explicado en la sección anterior. A continuación, se regresa a la página principal de *Alumnos* con un mensaje informativo del éxito de la operación:

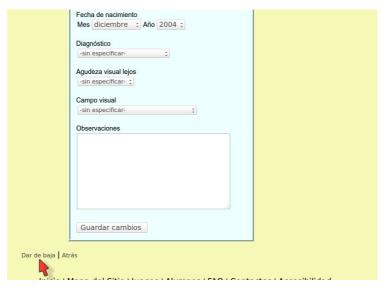


3.4. Dar de baja a un alumno.

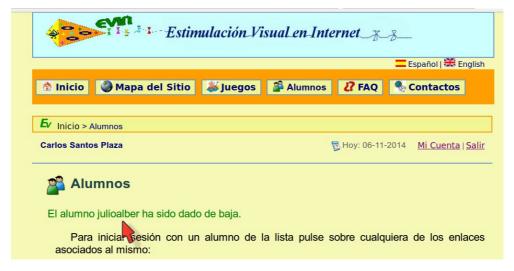
Un profesor no puede eliminar a un alumno de la base de datos. Sin embargo, es posible dejar de visualizarle en la lista de *alumnos asignados*. Para ello, primero hay que pinchar el enlace *Editar* del alumno que se desea dar de baja:



A continuación, se visualizará la siguiente pantalla:



Al pinchar el enlace *Dar de baja* al que apunta el ratón, se regresará a la página principal de *Alumnos*, donde se podrá ver un mensaje informativo sobre el éxito de la operación y, en la cual, ya no aparece el alumno que se ha dado de baja.



Posteriormente, se podrá recuperar a este alumno si se desea. Ver apartado 3.6 Recuperar un alumno antiguo.

3.5. Reasignar un alumno a otro profesor.

Si se desea reasignar un alumno a otro profesor, se debe contactar con el Administrador del sistema. Para ello, acceder a la página *Contactos*.

3.6. Recuperar un alumno antiguo.

Se hace a través de la pantalla principal de *Alumnos*, pinchando el enlace *Recuperar alumno antiguo* como puede verse en la siguiente imagen:



Una vez pulsado el enlace, se accederá al listado de alumnos antiguos (previamente dados de baja). Ver apartado *3.4 Dar de baja a un alumno*:



Tras pinchar el enlace *Dar de alta* del alumno que se desea recuperar, se regresará a la página principal de *Alumnos*, donde aparecerá de nuevo en la lista de alumnos asignados.



3.7. Evaluación individual de alumnos.

Para poder evaluar los progresos de un alumno deben seguirse los pasos descritos a continuación:

• Tras pinchar sobre el enlace del nombre de usuario del alumno al que se quiere evaluar, situado en la lista de la página *Alumnos*, se obtendrá la siguiente pantalla:

•



En ella se puede ver: el nombre del profesor al que está asignado, los datos del alumno y los juegos con los que se ha entrenado. Pinchando sobre el enlace asociado a cualquiera de dichos juegos, se accederá a una pantalla como la siguiente:



En ella se muestra una tabla en la que, por cada configuración del juego con la que se haya entrenado el alumno, existe un enlace *Ver resultados* que, si se pulsa, abre una ventana con los resultados obtenidos por dicho alumno en la configuración seleccionada:



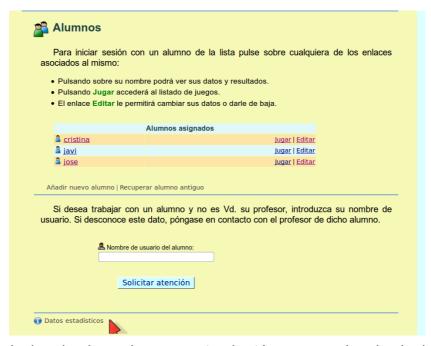
En la ventana anterior se pueden ver ver dos tablas:

- La primera de ellas muestra los detalles de cada sesión realizada por el alumno:
 - Número de sesión.
 - Fecha de la sesión.

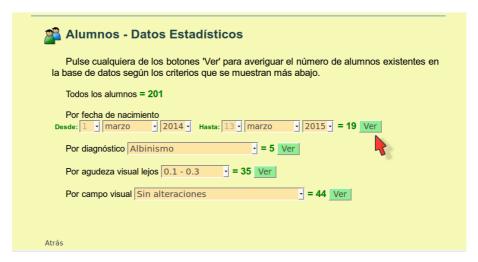
- Número de aciertos.
- Número de fallos.
- Número de intentos (aciertos + fallos).
- Tiempo empleado.
- Porcentaje de aciertos (aciertos/(aciertos + fallos)x100).
- La segunda de ellas contiene las medias de los resultados de todas las sesiones anteriores:
 - Total de sesiones realizadas.
 - Media de aciertos.
 - Media de fallos.
 - Media de intentos (aciertos + fallos).
 - Tiempo medio empleado.
 - Porcentaje medio de aciertos.

3.8. Datos estadísticos de alumnos.

En la parte inferior izquierda de la página principal de *Alumnos* se puede ver un enlace con el texto *Datos estadísticos de alumnos*.



Cuando se pincha el enlace al que apunta el ratón, se accede a la siguiente página:



El propósito de esta sección es poder consultar el número de alumnos existentes en la base de datos de acuerdo a diversos criterios: todos los alumnos, por edad, por patologías... Por el momento, los criterios de búsqueda son: todos los alumnos y por datos clínicos (edad, diagnóstico, agudeza visual lejos o campo visual).