

Experiencias

«Braillín y el cupón premiado»: adaptación de una actividad de *escape room* para alumnos con discapacidad visual de Educación Primaria y Secundaria¹

«Braille and the winning ticket»: adaptation of an escape room activity for visually impaired primary and secondary school students

G. Iglesias Rodríguez, R. Fernández Maravert, R. Benjumea Pérez, S. Mendel Pérez, N. González Corralejo, J. Barea Flores, J. L. Pérez Sánchez, A. M. Romero Villegas

Resumen

El *escape room* es una actividad de ocio en pleno auge. Se combinan diferentes destrezas y habilidades, siendo imprescindible el trabajo cooperativo para resolver enigmas o retos planteados que deben descubrir a través de acertijos y pruebas, con una metodología basada en la gamificación de la enseñanza. El objetivo es fomentar la máxima participación e implicación, consolidando hábitos y prácticas en equipo a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), así como las teflotecnologías. Se han favorecido las relaciones interpersonales, la autonomía para la vida diaria y la participación activa de las familias.

Palabras clave

Inclusión. *Escape room*. Gamificación. Tecnologías de la Información (TIC). Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC). Teflotecnología.

¹ Trabajo basado en el proyecto *Braillín y el cupón premiado*, y que obtuvo un accésit en el III Concurso de Experiencias de Innovación y Buenas Prácticas en Servicios Sociales de la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE).

Abstract

Escape room is a leisure time activity in full bloom. This game-based education initiative fosters a combination of skills and abilities in which cooperation is indispensable to solve mysteries or challenges posed to primary and secondary school students through riddles and trials. The aim is to further participation and involvement by consolidating teamwork habits and practices through information and communication (ICTs) as well as learning and knowledge technologies (LKTs), including the use of technical aids and appliances for the visually impaired. The experience favoured interpersonal relations, daily living independence and active family participation.

Key words

Inclusion. Escape room. Gamification. Information and communication technologies (ICTs). Learning and knowledge technologies (LKTs). Aids and appliances for visually impaired persons.

1. Presentación y justificación

Se presenta, a continuación, una actividad de *escape room* enfocada a mejorar la calidad de vida e inclusión social de las personas con discapacidad visual en sus momentos de ocio y tiempo libre, tanto en Educación Primaria como en Educación Secundaria Obligatoria, con el fin último de favorecer la filosofía de la educación inclusiva. Con una finalidad educativa: la exploración y movimientos en ambientes familiares y no familiares (Barraga, 1985). En este caso, a través de una actividad lúdica en familia: un *Escape Room* Inclusivo.

La Ley 4/2017, de 25 de septiembre, de los Derechos y la Atención a las Personas con Discapacidad en Andalucía, en su artículo 4, define la inclusión social como «el principio en virtud del cual la sociedad promueve valores compartidos orientados al bien común y a la cohesión social, permitiendo que todas las personas con discapacidad tengan las oportunidades y recursos necesarios para participar plenamente en la vida política, económica, social, educativa, laboral y cultural, y para disfrutar de unas condiciones de vida en igualdad con los demás».

Asimismo, se exponen en su artículo 19, las medidas del sistema educativo público de Andalucía para garantizar la atención del alumnado con discapacidad con

IGLESIAS, G., FERNÁNDEZ, R., BENJUMEA, R., MENDEL, S., GONZÁLEZ, N., BAREA, J., PÉREZ, J. L., y ROMERO, A. M. (2019). «Braillín y el cupón premiado»: adaptación de una actividad de *escape room* para alumnos con discapacidad visual de Educación Primaria y Secundaria. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 74, 112-126.

necesidades especiales de apoyo, a través de, entre otras medidas, «Asegurar la inclusión, la igualdad de oportunidades, la no discriminación y accesibilidad universal para el alumnado con necesidades educativas especiales y resto de miembros de la comunidad educativa» [Art. 19, ñ)].

El derecho al ocio forma parte de la categoría jurídica de los Derechos Humanos, es decir, del conjunto de atributo innato cuyo origen no ha de buscarse en la ley humana, sino en la propia dignidad del individuo (Lázaro, 2007).

Por todo ello, se considera la necesidad de poner en práctica una actividad que englobe las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) (García, 2004) y las tecnologías del aprendizaje y del conocimiento (TAC), el juego, la lectura, el ingenio..., velando de esta forma por el derecho de las personas con discapacidad a disfrutar en condiciones de igualdad y no discriminatorias.

La temática a la que va dirigida se podría encuadrar en:

- Actividades destinadas a enriquecer el currículo y/o favorecer y fomentar la inclusión escolar y social del alumnado (actividades de ocio y tiempo libre).
- Materiales didácticos adaptados que puedan ser destinados a la enseñanza-aprendizaje del alumnado.
- Adaptación de materiales o recursos, etc.

El *escape room* es una actividad de ocio en pleno auge en la que un equipo debe salir de un espacio (sala, edificio...) en un tiempo determinado. Se combinan diferentes destrezas y habilidades, siendo imprescindible el trabajo en equipo para resolver un enigma o reto planteado que deben descubrir a través de acertijos, pistas y pruebas. Siempre acompañados por un *game master*, que es la persona que se encarga de ayudar al equipo en caso de que no sea capaz de superar una prueba o necesiten orientación durante el juego.

Cuando se habla de *escape room* educativo se dota a este juego de un nuevo objetivo: aprender. Se puede plantear un *escape room* sobre el descubrimiento de América, sobre Beethoven o el Antiguo Egipto.

IGLESIAS, G., FERNÁNDEZ, R., BENJUMEA, R., MENDEL, S., GONZÁLEZ, N., BAREA, J., PÉREZ, J. L., y ROMERO, A. M. (2019). «Braillín y el cupón premiado»: adaptación de una actividad de *escape room* para alumnos con discapacidad visual de Educación Primaria y Secundaria. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 74, 112-126.

Por otro lado, las propias pruebas en sí mismas también pueden estar relacionadas con aprendizajes curriculares. Por ejemplo, si en clase se están trabajando las ecuaciones de primer grado, se puede plantear una prueba donde deban resolver una clave a través de ecuaciones, y si en el área de Lengua estudian los sinónimos, podemos ponerles un crucigrama de sinónimos (para más información, visitar la página web de J. Fernández (s. f.)).

Pero, en este caso, el proyecto ha sido planteado para una actividad de fin de curso de los niños atendidos por el equipo específico de la ONCE y las familias y/o amigos acompañantes. A través de diferentes pruebas se acerca a las familias, que pudieron aprender a manejar en ellas el lápiz LEO, la línea braille... Además, se ha escogido un protagonista para esta historia, «Braillín», un muñeco que todos conocen, ya que es la mascota del equipo.

La propuesta que se realiza en este proyecto tiene una doble perspectiva:

- Por un lado, crear un *escape room* educativo accesible para las personas con discapacidad visual, orientado al disfrute con la familia, los compañeros, el profesorado... En este caso, se ha creado un modelo basado en el desarrollo de la cultura institucional de la ONCE, así como en el uso de las tiflotecnologías, el braille y, principalmente, el trabajo cooperativo y en equipo.
- Y, por otro lado, la creación de una caja de escapista adaptada que se podrá usar en los centros educativos, en jornadas..., y que contiene los materiales adaptados para la creación de pruebas en futuros *escape rooms*, materiales polivalentes que permiten cambiar de temática o, incluso, adaptar al nivel/edad de los destinatarios.

2. Objetivos

- Procurar la máxima participación e implicación familiar en actividades de ocio y tiempo libre del alumnado atendido.
- Consolidar hábitos y prácticas saludables de ocio en equipo, así como capacidades de autoaprendizaje y capacidad crítica.

IGLESIAS, G., FERNÁNDEZ, R., BENJUMEA, R., MENDEL, S., GONZÁLEZ, N., BAREA, J., PÉREZ, J. L., y ROMERO, A. M. (2019). «Braillín y el cupón premiado»: adaptación de una actividad de *escape room* para alumnos con discapacidad visual de Educación Primaria y Secundaria. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 74, 112-126.

- Establecer relaciones interpersonales y sociales, así como en la resolución pacífica de los conflictos en juegos, el respeto a los demás y el rechazo a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los comportamientos sexistas.
- Mejorar los niveles de autonomía en las habilidades de la vida diaria.
- Prevenir los riesgos laborales y medioambientales, y adoptar medidas para disfrutar del tiempo de ocio en condiciones de seguridad y salud.
- Desarrollar una identidad personal motivadora de futuros aprendizajes y adaptaciones.
- Potenciar la creatividad, la innovación y las habilidades sociales.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), así como las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC).
- Fomentar la utilización de las tflotecnologías como elementos necesarios para conseguir una mayor autonomía escolar y personal.
- Comunicarse de forma efectiva en el desarrollo de la actividad.
- Gestionar el tiempo libre, analizando las opciones más adecuadas para los propios intereses.

Se trata, por tanto, de asegurar que los equipamientos, infraestructuras, servicios y programas de ocio permiten, a toda persona, acceder, comunicarse y participar plenamente en todas las oportunidades de disfrute existentes (Compton, Pegg y Robb, 2003). Los retos que en la actualidad se plantean son, por tanto, hacer que las tecnologías digitales sean realmente accesibles a los niños con ceguera o discapacidad visual, no solo en los aspectos técnicos sino en los didácticos (Gastón, 2006).

3. Población destinataria de la experiencia

Dirigido al alumnado de Primaria y Secundaria, así como a sus familias y amigos (52 participantes), pudiéndose llevar a la práctica en sus diferentes centros educa-

IGLESIAS, G., FERNÁNDEZ, R., BENJUMEA, R., MENDEL, S., GONZÁLEZ, N., BAREA, J., PÉREZ, J. L., y ROMERO, A. M. (2019). «Braillín y el cupón premiado»: adaptación de una actividad de *escape room* para alumnos con discapacidad visual de Educación Primaria y Secundaria. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 74, 112-126.

tivos como actividad educativa inclusiva en la que la actividad se realizaría con el grupo-clase.

4. Temporalización y fechas de realización

- Asistencia a formación en el centro del profesorado sobre la organización de un *escape room* educativo por parte de 3 maestras del equipo: desde el 31 de enero de 2018 hasta el 21 de marzo de 2018.
- Primera reunión: elección de actividad, 4 de mayo.
- Propuesta de regalo (masa moldeable): 14 de mayo.
- Estructurar la actividad lúdica (propuesta): 14 de mayo.
- Envío de propuesta en PDF con el desarrollo, los espacios y materiales necesarios: 31 de mayo de 2018 y 1 de junio de 2018.
- Preparación de materiales, audios y visuales:
 - Del 2 al 8 de junio: vídeos y/o audios, adaptación de pruebas a la población destinataria.
 - Del 12 al 13 de junio: revisión de materiales, comprobación del lápiz LEO, línea braille, etc.

Día 13 de junio

Mañana: Simulacro del recorrido por parte del profesorado para conocer bien la secuencia y la resolución de las pruebas.

Tarde:

- Presentación de la actividad «*Escape room*: Braillín y el cupón premiado», explicación de la actividad y reparto de grupos por equipos.

IGLESIAS, G., FERNÁNDEZ, R., BENJUMEA, R., MENDEL, S., GONZÁLEZ, N., BAREA, J., PÉREZ, J. L., y ROMERO, A. M. (2019). «Braillín y el cupón premiado»: adaptación de una actividad de *escape room* para alumnos con discapacidad visual de Educación Primaria y Secundaria. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 74, 112-126.

- Desarrollo de la actividad. Secuenciación:
 - Salida a partir de las 18.00 h. Cada dos minutos aproximadamente salen los equipos.
 - Llegada a partir de las 18.30 h. Último equipo a las 19.15 h.

«Explicación + audio-vídeo + reparto equipos + desarrollo actividad = 1 h y 30 min».

5. Metodología

5.1. Características metodológicas

- Al estudiar la experiencia de ocio es necesario resaltar que esta se entiende como una experiencia humana, libre, satisfactoria y con un fin en sí misma, es decir, voluntaria y separada de la necesidad, entendida esta como necesidad primaria. Un rasgo diferencial de las experiencias de ocio es la satisfacción personal que proporcionan, o, en otras palabras, su vivencia es de carácter afectivo y emocional (Madariaga, Lazcano y Doistua, 2009).
- Debemos seguir las pautas sobre cómo proponer un conocimiento más atractivo (Delval, 2000).
- La gamificación: «Incluir elementos del juego en entornos que no sean meramente lúdicos y apostar por otras dinámicas de aprendizaje».
- Niveles de la gamificación (ver Tabla 1).

Tabla 1: Niveles de la gamificación

Primer nivel	Segundo nivel	Tercer nivel
Convertir el contenido en juego. Se gamifica el proceso. No hay solución de continuidad entre el contenido y el proceso.	Juego paralelo al contenido, pero constante en el tiempo. La actividad está gamificada en su estructura. Las actividades de aprendizaje influyen en el juego.	Utilización puntual del juego. Juego no integrado en una estructura estable. Los contenidos se adaptan para hacerlos más accesible.

IGLESIAS, G., FERNÁNDEZ, R., BENJUMEA, R., MENDEL, S., GONZÁLEZ, N., BAREA, J., PÉREZ, J. L., y ROMERO, A. M. (2019). «Braillín y el cupón premiado»: adaptación de una actividad de *escape room* para alumnos con discapacidad visual de Educación Primaria y Secundaria. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 74, 112-126.

Secuencia metodológica para el trabajo con escape room educativo adaptado

Como orientación para la secuenciación y desarrollo de la actividad de *escape room* se ha consultado [la segunda parte del artículo de Antonio J. Calvillo en la página web Musikawa](#).

La secuencia seguida ha sido la siguiente:

- Paso 1: selección del tema y planteamiento de la historia.
- Paso 2: formación de los equipos. Valorar edad, intereses, habilidades, competencias, etc.
- Paso 3: definición del enigma, incógnita o reto final.
- Paso 4: investigación (búsqueda, resolución, tipo de pistas y pruebas, etc.).
- Paso 5: desarrollo consistente en superar, a través del trabajo en equipo, el *escape room* en el menor tiempo posible.
- Paso 6: entrega de regalito o detalle a los equipos.

5.2. Organización y secuencia del juego

Con el fin de configurar una actividad de estas características, se ha revisado la *Guía para diseñar un Escape Room Educativa* (Quilez, 2017).

A la hora de organizar, seleccionar y adaptar recursos y espacios, se han considerado las recomendaciones para conseguir un diseño para todos (Aragall, 2008), así como la [Guía de tiflotecnología y tecnología de apoyo para uso educativo](#) (Organización Nacional de Ciegos Españoles, 2016).

- Vídeo presentación y adivinanza.

Se introduce al alumnado en la actividad a través de un vídeo de Braille. Se hace entrega de la primera prueba: adivinanza que lleva al jardín. Con cada equipo saldrá un *game master* (profesional de apoyo durante el juego), cada dos minutos

(«Tiene yemas y no es un huevo, tiene copa y no es un sombrero, tiene hojas y no es un libro. ¿Qué es?»).

Recursos:

- Vídeo (con fotos de Braillín viviendo aventuras y voz narrando)..
 - Adivinanzas (en tinta y en braille). Respuesta: «árbol».
- Encuentra la llave escondida en los árboles de la entrada.

Cada equipo tiene que encontrar en el árbol una llave con un mensaje. Este mensaje lleva a otro lugar del edificio («Por un túnel subo, por un túnel bajo, y si me aprietas el número 2, me lleva a la siguiente pista»).

Recursos:

- Llaves.
 - Mensajes en tinta y braille.
 - Macetas.
- ¿A dónde voy?

Aquí encuentran un panel con una dirección web (mensajes en braille y en tinta) con la que irán a la sala de ordenadores. Debe haber una persona en la segunda planta para dirigirlos al aula de educación integrada, donde hay otra persona para ayudarles a entrar en internet.

Recursos: mensajes en tinta y braille.

- Navegando por la red.

Entran en el aula y acceden a la dirección web que han obtenido antes. En ella visualizan y escuchan una adivinanza cuyo resultado es «cuerda».

Recursos:

- Línea braille.

- Dos ordenadores con conexión a internet.
 - Word con acertijo.
- Sigue la guita.

La cuerda que sale de la sala de los ordenadores lleva a los baños, donde hay cubos con globos y un mensaje en el interior de los mismos. El mensaje lleva al salón de actos. Hay una persona en el aseo para mandarlos al jardín delantero con los globos.

Recursos:

- Pistas dentro de globos.
 - Bolsas.
 - Globos.
 - Mensajes en formato tinta y braille.
- Encuentra la cajita.

Deben encontrar una cajita en el salón de actos.

Con la llave entregada al principio, pueden abrir la caja y descubrir la siguiente pista y un código QR. Hay una persona en el salón de actos con lector de código QR instalado en el teléfono móvil.

El código QR enseña un vídeo en el que hay que adivinar que la próxima pista está en el perro guía de la entrada. Además, dentro de la caja se encuentra un papel con una etiqueta que se lee con el lápiz LEO que se localiza en la estatua del perro guía.

Recursos:

- Cajitas con papel dentro con la etiqueta para el lápiz LEO.
 - Código QR.
- Perro guía.

Encuentran el lápiz LEO con el que descifran el papel obtenido en el cofre. Este mensaje les lleva al aparcamiento.

IGLESIAS, G., FERNÁNDEZ, R., BENJUMEA, R., MENDEL, S., GONZÁLEZ, N., BAREA, J., PÉREZ, J. L., y ROMERO, A. M. (2019). «Braillín y el cupón premiado»: adaptación de una actividad de *escape room* para alumnos con discapacidad visual de Educación Primaria y Secundaria. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 74, 112-126.

Recursos:

- Lápiz LEO.
- Fiesta en el aparcamiento.

En el aparcamiento descubren que Braillín ha estado preparando una sorpresa con merienda para todos con el premio del cupón.

Mientras llegan el resto de equipos, se juega con el paracaídas.

Recursos:

- Paracaídas.
- Merienda.
- Globos.
- Regalos.

6. Resultados

Los resultados conseguidos han sido, en general, muy buenos.

La parte del salón de actos ha sido amena y dinámica, el juego muy elaborado, entretenido y muy acertado por la variedad de pruebas y cultura institucional.

Participaron bastantes familias, los niños se lo pasaron bien y, finalmente, los profesionales implicados pudieron compartir un rato con familias y alumnos.

Durante la merienda, hubo intercambio de impresiones entre todos los participantes.

La implicación de los padres ha sido interesantísima. No han quedado como meros observadores del juego. Esto les ha permitido, a algunos, darse cuenta de las habilidades y destrezas que tienen desarrolladas sus hijos, así como su actitud participativa y competitiva. A través de este proyecto, pudo apreciarse lo mucho que los niños enseñan a los adultos: cómo se manejan con las tiflotecnologías, cómo tienen grandes habilidades para resolver retos y juegos en equipo... «Es clave que los niños vean que su contribución es importante para que adquieran un compromiso social,

IGLESIAS, G., FERNÁNDEZ, R., BENJUMEA, R., MENDEL, S., GONZÁLEZ, N., BAREA, J., PÉREZ, J. L., y ROMERO, A. M. (2019). «Braillín y el cupón premiado»: adaptación de una actividad de *escape room* para alumnos con discapacidad visual de Educación Primaria y Secundaria. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 74, 112-126.

y ahí es hacia donde debería tender la escuela, si queremos una sociedad mejor» (Bona, 2015).

El juego terminó antes de lo previsto (18.30 h), porque, como se había supuesto, los padres ayudaron bastante a los niños.

Al terminar el juego antes, se desarrolló la actividad con el paracaídas, la cual gustó mucho porque iba acompañada de música y baile.

En la encuesta final se ha podido comprobar que el alumnado se ha divertido y se lo ha pasado mejor que en años anteriores, por lo que el balance ha sido muy positivo, tanto por la implicación, como por el disfrute, la inclusión y el aprendizaje de los asistentes.

7. Conclusiones

Tras conseguir unos resultados satisfactorios, todos los miembros del equipo han llegado a la conclusión de que se deben llevar a cabo actividades que favorezcan las relaciones interpersonales, con el fin de que los alumnos adquieran autonomía en las habilidades de la vida diaria.

Por otro lado, es conveniente destacar la colaboración del grupo de música 2DF (Mario Lazo Cuesto y Adrián Villegas Arcos), ya que, de forma altruista, han trabajado con empeño en este proyecto, realizando el doblaje de voces en el vídeo-presentación.

Los *beneficios* del ocio son efectos de cambio positivo producidos en una persona que llega a vivenciar experiencias gratificantes de ocio. El propio individuo identifica y experimenta los beneficios, pero también tienen repercusión en su entorno social. Se puede hablar, por lo tanto, de beneficios de carácter físico, psicológico (emocional, cognitivo y conductual) y social. Todos ellos son de gran importancia en el desarrollo humano. En el caso de las personas con discapacidad, los beneficios se convierten en factores que posibilitan y potencian la plena inclusión. (*Cátedra ONCE Ocio y Discapacidad, 2003*).

Para el próximo curso, se ha visto interesante incluir en el programa de recreo inclusivo esta actividad para llevarla a cabo en los centros donde están integrados los alumnos, con el objetivo de potenciar la creatividad, la innovación y las habilidades sociales.

IGLESIAS, G., FERNÁNDEZ, R., BENJUMEA, R., MENDEL, S., GONZÁLEZ, N., BAREA, J., PÉREZ, J. L., y ROMERO, A. M. (2019). «Braillín y el cupón premiado»: adaptación de una actividad de *escape room* para alumnos con discapacidad visual de Educación Primaria y Secundaria. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 74, 112-126.

8. Referencias bibliográficas

- ARAGALL, F. (2008). *Diseño para todos: un conjunto de instrumentos* [formato PDF]. Madrid: Fundación ONCE.
- BARRAGA, N. C. (1985). *Disminuidos visuales y aprendizaje: enfoque evolutivo* [formato DOC]. Traducción de Susana Crespo. Madrid: Organización Nacional de Ciegos Españoles.
- BONA, C. (2015). *La nueva educación: los retos y desafíos de un maestro de hoy*. Madrid: Plaza & Janés.
- CÁTEDRA ONCE OCIO Y DISCAPACIDAD (2003). *Manifiesto por un ocio inclusivo* [formato PDF]. Bilbao: Instituto de Estudios de Ocio. [Existe una [versión actualizada de 2014, disponible en formato PDF](#)].
- COMPTON, D., PEGG, S., y ROBB, G. (2003). La disyuntiva de la inclusión: crear una inclusión plena con ayuda de actividades recreativas y de estructuras sociales ostensibles para personas con discapacidad. *Adoz: revista de estudios de ocio*, 26, 9-20.
- DELVAL, J. (2000). *Aprender en la vida y en la escuela*. Madrid: Morata.
- GARCÍA, J. (2004). *Discapacidad visual y tecnología digital en la escuela: un nuevo paradigma, un nuevo reto y una nueva metodología* [formato ZIP]. *Red digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas*, 5, 5.
- GASTÓN, E. (2006). *La discapacidad visual y las TIC en la etapa escolar* [página web]. *Observatorio Tecnológico*.
- LÁZARO, Y. (2007). *Ocio y discapacidad en la normativa autonómica española* [página web]. Bilbao: Universidad de Deusto.
- MADARIAGA, A., LAZCANO, I., y DOISTUA, J. (2009). *Situación del ocio de la juventud con discapacidad en Euskadi*. Observatorio Vasco de la Juventud del Gobierno Vasco e Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto (sin publicar).
-
- IGLESIAS, G., FERNÁNDEZ, R., BENJUMEA, R., MENDEL, S., GONZÁLEZ, N., BAREA, J., PÉREZ, J. L., y ROMERO, A. M. (2019). «Braillín y el cupón premiado»: adaptación de una actividad de *escape room* para alumnos con discapacidad visual de Educación Primaria y Secundaria. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 74, 112-126.

9. Referencias legislativas

Instrucciones 8 de marzo de 2017, de la Dirección General de Participación y Equidad, por las que se actualiza el protocolo de detección, identificación del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo y la organización de la respuesta educativa [formato PDF].

Ley 4/2017, de 25 de septiembre, de los Derechos y la Atención a las Personas con Discapacidad en Andalucía [formato PDF]. BOJA n.º 191 de 4 de octubre de 2017, 12-50.

Decreto 147/2002, de 14 de mayo, por el que se establece la ordenación educativa a los alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales asociadas a capacidades personales [formato PDF]. BOJA n.º 58 de 18 de mayo de 2002, 8110-8116).

10. Enlaces a páginas web

CALVILLO, A. J. (2017). *Mi #EscapeRoom educativo explicado paso a paso (parte I y parte II)*.

FERNÁNDEZ, J. (s. f.). *Qué es un escape room y cómo integrarlo en el aula*.

ORGANIZACIÓN NACIONAL DE CIEGOS ESPAÑOLES (2016). *Guía de tiflotecnología y tecnología de apoyo para uso educativo: catálogo*.

QUILEZ, J. (2017). *Guía para diseñar una Escape Room Educativa*.

11. Vídeos sobre el proyecto «Brailín y el cupón premiado»

Vídeo-memoria de la actividad (s. f.) [vídeo en línea].

Vídeo presentado al grupo en el desarrollo del *Escape room* inclusivo «Brailín y el cupón premiado» (s. f.) [vídeo en línea].

IGLESIAS, G., FERNÁNDEZ, R., BENJUMEA, R., MENDEL, S., GONZÁLEZ, N., BAREA, J., PÉREZ, J. L., y ROMERO, A. M. (2019). «Brailín y el cupón premiado»: adaptación de una actividad de *escape room* para alumnos con discapacidad visual de Educación Primaria y Secundaria. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 74, 112-126.

Gadea Iglesias Rodríguez. Maestra. Delegación de Educación de Huelva (España). Correo electrónico: gir@once.es.

M.ª Rosario Fernández Maravert. Maestra. Delegación de Educación de Huelva (España). Correo electrónico: rofm@once.es.

Rocío Benjumea Pérez. Maestra. Delegación de Educación de Huelva (España). Correo electrónico: robep@once.es.

Susana Mendel Pérez. Maestra. CEIP Nuestra Señora de Guaditoca. Avenida de la Constitución, s/n; 41390 Guadalcanal (Sevilla, España). Correo electrónico: susmperez@hotmail.com.

Nélida González Corralejo. Maestra. Delegación de Educación de Huelva (España). Correo electrónico: negc@once.es.

Josefa Barea Flores. Maestra. Delegación Territorial de la ONCE en Andalucía (Dirección de Apoyo de Huelva). Calle Resolana, 30; 41009 Sevilla (España). Correo electrónico: jbfl@once.es.

José Luis Pérez Sánchez. Maestro. Delegación Territorial de la ONCE en Andalucía (Dirección de Apoyo de Huelva). Calle Resolana, 30; 41009 Sevilla (España). Correo electrónico: jlps@once.es.

Ana M.ª Romero Villegas. Maestra. Delegación de Educación de Huelva. (España). Correo electrónico: anrv@once.es.

IGLESIAS, G., FERNÁNDEZ, R., BENJUMEA, R., MENDEL, S., GONZÁLEZ, N., BAREA, J., PÉREZ, J. L., y ROMERO, A. M. (2019). «Braillín y el cupón premiado»: adaptación de una actividad de *escape room* para alumnos con discapacidad visual de Educación Primaria y Secundaria. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 74, 112-126.