

**NOMBRE Y APELLIDOS:**

**ASIGNATURA:** BAJA VISIÓN Y REHABILITACIÓN VISUAL, MÁSTER EN OPTOMETRÍA Y CIENCIAS DE LA VISIÓN

**PROFESOR:** LLUÍS PÉREZ MAÑÁ

**TÍTULO DEL VÍDEO:** Participar en juegos y pasatiempos

*Primera escena:* En este vídeo explicaremos cómo podemos adaptar y jugar a distintos juegos y pasatiempos. Concretamente, cómo armar un cubo de Rubik 3x3 convencional y jugar al Rummikub. Comprenderemos que, por tener baja visión o ceguera, no es necesario sentirse aislado mientras los demás pasan un buen rato.

**Cubo de Rubik**

*Segunda escena: Cubo de Rubik*

En el mercado ya existen cubos de Rubik adaptados, como pueden ser el “Z-Cube Braille”, que incorpora letras en braille en cada cara, en vez de colores. O el “Blind Cube”, que incorpora formas geométricas en relieve en cada cara, estudiadas neurológicamente para que sean rápidamente identificables por el usuario.



*Z-Cube Braille*



*Blind Cube*

Existen otros cubos de Rubik, como el “Mirror”, que a pesar de que no están diseñados específicamente para personas con baja visión, cada una de sus caras tiene un tamaño diferente y al desmontarlo se generan muchas alturas. Cosa que, por su diseño, hace posible que este cubo se pueda montar a través del tacto y no únicamente por la visión.

A pesar de todo esto, en este vídeo aprenderemos a adaptar un cubo de Rubik 3x3 convencional de colores.

Para ello, necesitaremos pegatinas adhesivas con distintos relieves, concretamente utilizaremos 9 pegatinas por cara, usaremos 6 tipos de relieve diferentes.

Así conseguiremos que cada color se corresponda con un relieve y la persona con baja visión o ceguera pueda montar el cubo de Rubik tantas veces como quiera.

*Tercera escena: Vídeo en cámara rápida poniendo los adhesivos*

Una vez ya tengamos todos los adhesivos puestos, ya podremos desmontarlo y dárselo a la persona con discapacidad visual para que lo monte.



*Cuarta escena: Vídeo en cámara rápida montando el cubo de Rubik*

*Quinta escena: Rummikub*

El Rummikub es un juego de mesa de 2 a 4 jugadores que incorpora fichas de 1-13, cada una con 4 colores. El objetivo del juego es deshacerte de todas tus fichas a través de tríos/cuartetos del mismo número y diferente color o escaleras del mismo color. El juego también incorpora 2 fichas comodín que cuentan como cualquier número o color.

Para adaptar el Rummikub, tenemos que tener en cuenta que tiene tanto números como colores. Una buena opción es a través de etiquetas Braille o bolígrafos con relieve. Si no se conoce el Braille, se puede etiquetar el número en sí en relieve y hacer otra marca para identificar cada color.

Los comodines podrían ir identificados literalmente con la palabra “comodín”, con una cara feliz en relieve o con cualquier elemento que le permita a la persona con baja visión identificarlos.

En el momento de jugar, si hay una persona vidente al lado de la persona con baja visión, es más fácil que le describa cómo está el tablero y qué opciones tiene el jugador. Igualmente, aunque el juego sea más lento, también puede jugar la persona con baja visión por sí sola, tocando el tablero o con los contrincantes describiéndoselo.

*Sexta escena: Jugando al Rummikub*

*Séptima escena: Conclusión:* Como hemos podido observar, adaptar juegos de mesa no es una tarea complicada, añadiendo relieves o de ayudando de manera verbal a veces es suficiente, y hará que las personas con baja visión se sientan más incluidas y puedan pasar un buen rato en familia o con amigos.

*Uso de la inteligencia artificial:* Para realizar esta actividad, no se ha utilizado la inteligencia artificial.

Link del vídeo:

[https://drive.google.com/file/d/1IdYy8v4hAqrB1P35hWRr92AF\\_mjJnUG/view?t=1.082](https://drive.google.com/file/d/1IdYy8v4hAqrB1P35hWRr92AF_mjJnUG/view?t=1.082)