Declaración de accesibilidad

Última actualización: 3 de noviembre de 2026 · Traducción informativa: la versión de referencia es la inglesa

Nuestro compromiso

Educaplay, desarrollado por ADR Formación, está comprometido con que aprender jugando esté al alcance de todas las personas, incluidos estudiantes y docentes con discapacidad. Trabajamos para que la plataforma Educaplay —el sitio web público, el reproductor de juegos, las herramientas de autor y nuestras integraciones con plataformas educativas— sea conforme con las Pautas de Accesibilidad para el Contenido Web (WCAG) 2.1 nivel AA, el estándar de referencia de la norma web del Título II de la ADA, de la Section 508 estadounidense y de la norma europea EN 301 549.

Estado actual

Educaplay es parcialmente conforme con WCAG 2.1 nivel AA: partes de la plataforma cumplen el estándar y otras siguen mejorándose. En julio de 2026 completamos una autoevaluación interna de accesibilidad y está prevista una auditoría formal con pruebas con tecnologías de apoyo. Un Informe de Conformidad de Accesibilidad (ACR) detallado, basado en la plantilla VPAT® 2.5 (edición internacional), está disponible bajo petición y describe la conformidad criterio a criterio.

Lo que ya ayuda a la accesibilidad

- Los jugadores nunca necesitan crear una cuenta, instalar software ni gestionar contraseñas para jugar.
- Texto a voz: el contenido de los juegos puede incluir audio generado automáticamente, de modo que el texto también puede escucharse.
- La interfaz del juego está disponible en 27 idiomas, configurable por juego e independiente del idioma del contenido.
- Los límites de tiempo vienen desactivados por defecto en la mayoría de tipos de juego, y vidas, tiempos y dificultad los configura el autor.
- Los tipos de juego de escritura (Crucigrama, Dictado o Completar en modo escribir) pueden completarse solo con el teclado y, desde julio de 2026, las respuestas de opción múltiple también se alcanzan y seleccionan con el teclado.

- Los juegos funcionan en ordenador y móvil, en vertical u horizontal, con pantalla completa y control persistente de sonido.
- Los jugadores pueden activar un modo de contraste alto («Contraste visual») y una tipografía para dislexia desde las opciones del juego, y el docente puede dejarlos activados para sus invitados.
- Existe una versión PDF imprimible de los juegos como formato complementario, y los juegos se integran con plataformas educativas (Google Classroom, Microsoft Teams, LTI, SCORM) sin inicios de sesión adicionales.
- Los planes de pago no muestran publicidad, lo que elimina por completo el contenido distractor de terceros.

Limitaciones conocidas

Creemos en la transparencia sobre lo que aún no cumplimos. Las principales limitaciones conocidas son:

- Los tipos de juego arcade (por ejemplo, Froggy Jumps) dibujan la zona de juego en un canvas HTML que los lectores de pantalla aún no pueden leer, y algunas interacciones de arrastre no tienen todavía alternativa de teclado o de un solo clic.
- Se está completando el anuncio de puntuaciones y feedback de respuesta a las tecnologías de apoyo, y el estado seleccionado de las tarjetas de respuesta aún no se expone programáticamente.
- La revisión de contraste sigue en curso en todo el sitio; en noviembre de 2026 corregimos el contraste de las cabeceras de las páginas informativas, tras las correcciones de julio de 2026 en el menú y las etiquetas del reproductor.
- La accesibilidad de un juego concreto depende también de las decisiones de su autor (imágenes, audio, subtítulos del vídeo, límites de tiempo y tipo de juego elegido). Estamos mejorando las herramientas de autor para orientar hacia opciones accesibles.

Nuestra hoja de ruta

Nuestro trabajo actual de accesibilidad prioriza: nombres accesibles para todos los controles; anuncio de puntuaciones y feedback; alternativas de teclado y de un puntero para los tipos arcade y de arrastre; correcciones de contraste en el tema por defecto; un enlace de "saltar al contenido"; y orientación a los autores para crear contenido accesible. Esta declaración y el ACR se actualizarán conforme avance el trabajo.

Comentarios y contacto

Si encuentras una barrera de accesibilidad en Educaplay, o necesitas esta información en otro formato, escríbenos a soporte@educaplay.com. Incluye el enlace del juego y una descripción del problema. Intentamos responder en 5 días laborables y los avisos de accesibilidad se tramitan con prioridad.

Educaplay está desarrollado por ADR Formación (Logroño, España).

"VPAT" es una marca de servicio registrada del Information Technology Industry Council (ITI).