

## ANEXO A

### Tablas proyecto *Meeple Like Us*

Table 1 Visual Accessibility

[Meeple Centred Design: A Heuristic Toolkit for Evaluating the Accessibility of Tabletop Games](#)

Choice of colours	Colour choice is an important consideration for those impacted by colour-blindness, and it is often the case that games will make use of colour palettes that are inaccessible to those with Protanopia, Deuteranopia or Tritanopia. These problems may exist in the form of player token choices, the board state itself, coloured cards, or in tracking score. There will often be 'accessible combinations' of tokens that can be used when dealing with lower player counts, but overlaps in the palette when dealing with larger numbers
Contrast	Contrast represents a significant issue for those with visual impairments, and ensuring effective contrast should be observed at all times in the game. We would traditionally expect a minimum colour ratio of 4.5:1 for normal sized text and 3:1 for text of font size 14 or higher, as per the Web Content Accessibility Guidelines (World Wide Web Consortium <a href="#">2008</a> )
Font choice	Fonts should ideally be chosen for readability, with a minimum of ornamentation. For maximum readability fonts should be bold, and make use of italics or ALLCAPS.
Tactility of tokens	Often, games provide tokens which are impossible to differentiate by touch—they may have many tokens of the same form factor permitting only visual differentiation. We recommend that games adopt the same principles for tactile differentiation that is in common usage for coinage (Schillmeier <a href="#">2007</a> )
Binocularity	Some games require the ability to differentiate based on distance and perspective. These games are often dexterity based titles, and as such it's not easy to offer generalised compensatory guidance
Paper money	Paper money is almost uniformly inaccessible in board games, lacking as it does even the slim tactile differentiation that real paper currency offers. The usual compensatory regimes for those with visual impairments (such as the folding method (Schillmeier <a href="#">2007</a> )) are rarely appropriate when dealing with games. The rapidity through which currency may be circulated and the sums of money involved do not scale well to these techniques. Avoiding paper money is best, and if a game makes use of it we tend to recommend players adopt some other form of tracking wealth such as poker chips, matchsticks, or even actual money
Non standard dice	Visually impaired gamers will often have invested in replacement dice. These may be over-sized, or even have their faces represented in braille. Dice of these kinds exist in all flavours, including the game specific varieties such as four, eight, ten, twelve and twenty sided dice. However, when a game includes non-standard dice faces as part of its provision, it's necessary for gamers to develop their own lookup tables before play begins. Providing these lookup tables for players can ease this transition although there will usually be a significant impact on flow of play until the tables are memorised

Indicative teardowns that show the impact of visual impairments on games may be found on Meeple Like Us—specifically the games Dixit; Lords of Waterdeep; Tales of the Arabian Nights and Galaxy Trucker. Examples of good design for visual accessibility may be seen in the teardowns for Patchwork, Paperback, Lanterns, and Splendor

**Table 2 Cognitive Accessibility**

[Meeple Centred Design: A Heuristic Toolkit for Evaluating the Accessibility of Tabletop Games](#)

<b>Reading level required</b>	We work on the assumption that there is no need for a player to read the manual for the game—that they will have the rules explained to them by a knowledgeable party. However, the amount of text required on cards in play, and the complexity of the instructions on them must be taken into account
<b>Game state complexity</b>	Meaningful play in board games depends on evaluating a game state and making decisions based on the existing state to change it to a more desirable state. The complexity of a game will determine the cognitive costs needed to play. It's not intended that this be resolved down to a numerical value, such as 'equivalent mental age', since this is neither useful nor respectful
<b>Memory requirements</b>	Most modern games do a good job of limiting the need for significant burden on memory. They allow for discarded cards to be examined at any time, provide cheat sheets that show key rule outcomes, remind players of their available actions, and so on. However, some games require players to hold certain elements of the game state in their head in order to make informed decisions for the future. We must be mindful of how much is required of a player if a game is to be cognitively accessible
<b>Game flow</b>	The consistency of game flow is an important element of learnability. Some games have a common structure that can be relied upon. Others have a turn order, and even turn composition, that may vary widely depending on what has happened within the game. Players may miss turns, or go several times in a row, or play may be executed in reverse order, or any combination of these. The more malleable the game flow is, the greater the cognitive burden that goes into understanding what is going on
<b>Number of token combinations</b>	Many games make use of cardboard, paper or plastic tokens to represent certain elements of game state. They may represent a player presence on a board, the availability of a particular resource, the scoring implications of a certain action, and so on. The more of these of which a game makes use, the greater the memory burden
<b>Synergy of rules</b>	It is a common trait of many games to offer rules synergy, which refers to the degree to which particular rules within the game amplify, or nullify, other rules. These may include simple synergies such as 'If you have played card X, then card Y is at double strength', or more complex chains such as 'With card A in play, it means that card B is at half

	strength, which means that card C prevents card B from destroying card D, which means...' The more synergistic combinations of rules that exist, the more cognitively expensive the game is to understand and play
<b>Scoring</b>	Some games make use of complex scoring regimes that are designed to obscure the status of winning players until the end. This is designed to make sure that no-one feels disheartened by game progress. The more obfuscated and deferred these scoring systems may be, the more cognitively expensive it is for players to assess what their sensible actions are for current play
<b>General knowledge/trivia</b>	Some games are dependent on a degree of historical or general knowledge to support play. They may implicitly make use of cultural references, rely on others to understand geopolitical context, or need players to be able to answer questions of trivia. Such games place significant burdens on both recall and recognition, which can impose significant burdens on both fluid and crystallised intelligence
<b>Multitasking</b>	Many games require players to keep track of many competing goals and systems, and how those systems may act in concert to bring about a particular goal. The extent to which this is required plays a significant role in influencing cognitive accessibility

Relevant teardowns considering this category of cognitive accessibility may be found on Meeple Like Us. Specifically, Pandemic; Concordia; Dominion, Once Upon a Time, the X-Wing Miniatures Game; Star Fluxx; and Suburbia

**Table 3 Emotional Accessibility**

[Meeple Centred Design: A Heuristic Toolkit for Evaluating the Accessibility of Tabletop Games](#)

<b>Challenge</b>	Much of the enjoyment of a game for many players comes from the mastery of a challenge, perhaps after multiple failures. However, challenge goes hand in hand with frustration (Juul 2009) and if the challenge of a game is too high it may end up being an issue
<b>Despair</b>	Several modern games adhere to the form sometimes known as 'despair generators'—they are designed to offer extremely high challenge with the expectation of failure. The fun comes from simply enjoying the way that failure unfolds. However, it can often be hard to convince anyone that an embarrassing loss was actually fun, and this has to be taken into account
<b>Arbitrary fates</b>	Games work best for many players when they represent largely controllable systems—the extent to which a player is responsible for their own fate can be a powerful trigger for emotional upset. High degrees of randomness, or being set up with an unwinnable game state can impact on this. However, this is highly dependent on individual

	response. Some may find that it helps being able to dismiss a loss as being the luck of the draw. Others may interpret a loss that they themselves engineered as a reflection their own capabilities, and spiral accordingly
Bluffing/lying	Many games involve a degree of bluff or outright lying– often through misleading other players as to their game state, or actively hinting at intentions for play which are false. For those with certain emotional conditions, it can be difficult to read the players around them and difficult to effectively manage this element of the gameplay
Need for closure/symmetry	Some games will introduce a new game state on a turn by turn basis, or have a game structure that heavily implies an expectation of completion that cannot actually be achieved. Players may be able to ‘finish’ a task, but be penalised in gameplay terms for the attempt. This can exacerbate conditions such as OCD
‘Take That’ mechanics	A common element of a certain category of game is the ‘take that’ mechanic. This is a player action that can be performed after another player has taken their action, with the intention of countermanding it. The availability of such mechanisms is usually secret and highly conditional, and can significantly derail a player’s strategy. The presence of such mechanics, and the gameplay weight associated, is an important element to consider in terms of the overall emotional impact of the game
Upsetting themes	There are many family games that exist, but just as many with ‘mature’ themes aimed at older gamers. Some games may make free reference to modern illegality or immorality, or reference particularly problematic elements of geopolitical context such as slavery. Some games may require players to act against type in playing, which can be an upsetting experience if there is no opportunity to avoid it. Such games may not be appropriate for families, or those with incompatible moral codes, regardless of the age rating on the box
Score disparity	The extent to which a player ‘loses’ is an important consideration in terms of how emotionally damaging a loss may be. If a player loses by a couple of points, it can be a case of simply congratulating someone on their win. If the win is by several hundred points, it’s often hard for players to interpret that as anything other than a sign of their own stupidity. The extent to which a game enables large score disparities must be considered in this category
Player elimination	Some games allow for players to be knocked out of play, meaning they have to watch everyone else have fun until the game ends. This can understandably feel like exclusion, and exacerbate emotional upset
‘Ganging up’	When a player develops an early lead in a multi-player, competitive game it makes sense from a game theory perspective for other players to focus negative attention upon the leader. The extent to which a game permits, or perhaps even encourages, ganging up on a single player is going to have a significant impact on the emotional suitability of the game

Relevant teardowns for this category include Star Fluxx; Galaxy Trucker; Merchants and Marauders; Tales of the Arabian Nights; Lords of Waterdeep; Pandemic; Patchwork; and Cards Against Humanity

**Table 4 Physical Accessibility**

[Meeple Centred Design: A Heuristic Toolkit for Evaluating the Accessibility of Tabletop Games](#)

<b>Size of cards</b>	Some games make use of unconventional card forms, either extra-large or extra-small. Card manipulation of any kind may be difficult for those with physical impairments, but these non-standard cards can be especially difficult to work with
<b>Token shape</b>	The degree to which tokens in the game permit easy manipulation is an important element of physical accessibility that must be taken into account. Tokens that are entirely smooth or rounded or are small and difficult to manipulate are going to cause problems for those with physical accessibility considerations. And often, with everyone else
<b>Regularity of piece manipulation</b>	The number of times a physical interaction is required is going to be a compounding factor on interaction difficulties. That which may be possible on an incidental basis may offer accessibility barriers if it must be repeated several times per minute. This includes moving tokens, shuffling cards, and interacting with shared communal game elements
<b>Ease of communicating instructions</b>	Where there is a barrier to direct interaction with a game state, a substitute can be for impaired players to issue instructions verbally. How effective this is though depends on the ease of referring to particular areas of the game state and the extent to which the judgement of another player will come into executing the instruction
<b>Physical acting</b>	Some games, the most obvious of which is Charades, require a degree of physical acting or physicality of game state. Depending on the nature of this physical acting, it may render the game inaccessible to certain groups of players. Other games include the assumption of ability in the instructions, such as 'indicate that you are a spy by holding up your thumb'
<b>Paper money</b>	Just as paper money is a problem for those with visual impairments, it is an interaction barrier in terms of physical accessibility. Paper money is more difficult to manipulate than other forms of currency representation, and this can be a problem for everyone, not just those with physical impairments
<b>Number of tokens</b>	The busyness of a game board is going to be a significant determining factor in how easily physical manipulation can be handled. If working with lots of tokens in a small region of the board, even relatively minor physical impairments may get in the way of effective play through knocking other pieces out of their original configuration

Size of game board elements	The size of the 'target zone' of board manipulation is a powerful indicator of physical accessibility. If it's small, then the precision of physical dexterity required to place tokens where they should go is going to be significantly increased. If it is large, or does not require fine positioning within constraints, the requirements are considerably reduced
-----------------------------	---

Relevant teardowns include Galaxy Trucker; Patchwork; the X-Wing Miniatures Game; Survive: Escape from Atlantis; and Ticket to Ride: Europe

**Table 5 Communicative accessibility**

[Meeple Centred Design: A Heuristic Toolkit for Evaluating the Accessibility of Tabletop Games](#)

Reading level	Some games make heavy use of complex text to handle contextual instructions, whereas others can be played without reference to any written content. The extent to which the game can be understood in its deployment language is an important communication consideration
Audibility	Few games have explicit audio components, but some of them do exist—these sounds normally originate from an external source such as a CD or digital app. The nature of these audio signals, and the extent to which the information they convey is indicated elsewhere, determines the suitability of the game for those with hearing impairments. This element of the lens also tends to be an issue in games where large amounts of strategy or narrative must be communicated between members of a group
Lying/bluffing	Much of the lying and bluffing in games is based on confidence, verbal fluency, and body language. For those with impairments in any of those categories, the need to bluff or ascertain bluffing in others may be very limited. Similarly, the need to bluff may put considerable pressure or stress on those that do not feel comfortable with taking on the role
Communication of strategy	Numerous modern games adopt a co-operative style in which all players work together to accomplish a common goal. For these games, the difficulty tends to be very high to compensate for the lack of direct player competition. As such there may be a need to communicate complex, precise strategy in a context for which there may not be a lot of real-world analogues. This may also require a degree of advocacy, where the originator of a plan must defend its suitability in the face of queries, critiques, or alternative proposals
Need for audible communications	Some games require players to express non-trivial sounds in order to communicate game state or game intention. Where these could not be easily translated into written text, a visual communication language, or relayed by a supporting player, these need to be taken into account. For example, if communication must be kept secret it might not be appropriate to consider sign-language as an appropriate way of dealing with the requirement

Relevant teardowns include *Once Upon a Time*; *Tales of the Arabian Nights*; *Pandemic* and *Sentinels of the Multiverse*

**Table 6 Socioeconomic Accessibility**

[Meeple Centred Design: A Heuristic Toolkit for Evaluating the Accessibility of Tabletop Games](#)

<b>Inclusive artwork</b>	We take into account how inclusive the artwork for a game is, paying attention to gender balance and where appropriate the balance of appropriate ethnicities. Some games have a theme that would naturally preclude an inclusive roster, but for many we assess whether any given person could look at the game and think 'I can see people like me represented on the box, so this is a game for people like me'
<b>Sexism in art and instruction</b>	Games have long been considered a hobby 'for the boys' and as such certain games tend to play into the common stereotype of pitching themselves at presumed straight men. This comes through in art choice, manual wording, colour assignments, and occasionally in an assumption of masculinity in the game manuals. We assess games for the extent to which they make use of these gendered, cisnormative and heteronormative assumptions
<b>Theme</b>	The theme of certain games can be extremely challenging, and may include considerable portions which may be considered upsetting or triggering. Where games are likely to include these elements, we outline them and the extent to which they are core to the game experience. In this, we don't judge games for including this kind of content. In fact, we enjoy many of these games ourselves. We seek only to ensure that it is appropriately documented so that others can consider whether the game is suitable for its intended deployment
<b>Player counts</b>	One of the more meaningful things that must be taken into account here is 'cost per player', which will be important for those on a budget looking to maximise the benefit they get out of a game. Low player counts may not allow for all members of a group to play, whereas high player counts may make it difficult to bring to the table with enough people to make it worthwhile. The extent to which games scale up and down in terms of enjoyment to player count is also a consideration here
<b>Cost</b>	Board games are not particularly cheap, and when budget is a consideration it's important that people feel they are getting something worth the money. Board gaming is widely considered to be a 'luxury hobby', and as such the cost of the game rarely has any direct relationship to the quality of the gameplay. Some games too have an expectation of further investment—that you are in essence putting a down-payment on a larger investment in the hobby

Relevant teardowns include *Lords of Waterdeep*; *The X-Wing Miniatures Game*; *Tales of the Arabian Nights*; and *Sentinels of the Multiverse*

Table 7 Intersectional Accessibility

From: [Meeple Centred Design: A Heuristic Toolkit for Evaluating the Accessibility of Tabletop Games](#)

<i>Physical/cognitive</i>	
Size of Cards/hands	It might be possible for a player to hold a hand of cards easily, or possible to easily understand all the cards in their hand. When neither of these are possible it can create a difficult situation for working out what options a player may have available to them
Board complexity	Many complex boards can be understood easily by those with only physical impairments, and those with cognitive impairments may be able to move around the board to inspect particular elements in isolation to temporarily limit complexity. This may not be possible when these impairments combine
Dice	Randomness creates a cognitive burden as a result of expanding the state of possible outcomes. Dice also cause a physical accessibility issue when it comes to rolling them. When these compound, it can lead to situations where there is a disconnect between the numbers that came up and why they led to the outcome
Hidden hands	The ability to manage hidden hands of card information can be frustrated by this intersectional category, since getting assistance from another player may reveal secret game state information in the process
Agency	We believe that accessibility of games requires more than simple 'observer' status or having someone make moves on your behalf. The extent to which physical and cognitive impairments intersect for a given game will impact on this
<i>Emotional/cognitive</i>	
Downtime	Downtime between turns can make it difficult to keep attention focused, and it can also create situations of cognitive burden as players try to work out what's going to happen on their own turn. If it turns out that something horrible is coming their way, the delay as they watch it make its way around the table can also be emotionally upsetting
Competition	Competition is a healthy part of many games, but it depends on the ability of each player to be able to emotionally or cognitively deal with the consequences
<i>Physical/visual</i>	
Token size	Many games require not only manipulation of tokens, but also the ability to perceive them in context on the game board
Placement of tokens	The extent to which pieces can be placed in context will depend on the size of the 'target area'
Board size	The larger a board is, the more it becomes necessary to incorporate a degree of physical movement into examining it. When physical and visual impairments intersect, this may not be possible



<i>Cognitive/visual</i>	
<b>Aesthetics</b>	The aesthetics of the game, and the jargon implied by those aesthetics, can make instructions and outcomes difficult to read. This can significantly increase the cognitive cost of comprehending the game rules
<b>Symbolism</b>	The use of symbols on cards can act as an effective, and even perhaps readable, shorthand for complex concepts. However, remembering and interpreting symbols can place a significant burden on cognitive processes
<i>Physical/communicative</i>	
<b>Communicated instructions</b>	Many games are playable with physical impairments if you are prepared to let another player make moves on your behalf. That's not possible if you cannot communicate your intention to the other player
<i>All</i>	
<b>Time constraints</b>	Time constraints on player actions never take into account compensatory regimes that may be involved in making a title accessible. This can create frustration or stress if such limits are strictly observed. If they are more flexible, experimenting with time limits may significantly impact on game balance
<b>Ability to drop in/out</b>	All impairments exist on a spectrum, and the position an individual may occupy on that spectrum may change day to day and hour to hour. The extent to which a game permits someone to drop out of play without impacting everyone else is an important aspect of accessibility
<b>Length of game sessions</b>	Some games may last many hours, which is a window of engagement that is large enough to impact upon any number and combination of impairments. The longer a game is, the more likely it is to exacerbate physical, emotional, or cognitive discomfort

**Evaluador:** Nombre o código \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

A.1 **Nombre del juguete/juego:** \_\_\_\_\_ **Fabricante** \_\_\_\_\_

A.2 **Objetivo del juguete/juego:** En este juego/juguete, ¿cuál es el elemento principal que provoca el placer de jugar? (Por ejemplo, para una pelota, el placer se encuentra en lanzarla y cogerla, en hacerla rebotar, etc.). Listar por orden de importancia los diferentes elementos que pueden suscitar el placer de jugar para precisar cuál es el principal objetivo de juego con este juguete/juego. Mantener este objetivo en mente al realizar la evaluación final del mismo.

A.3 **Categoría del juguete/juego:** ¿Cómo clasificaría este juguete/juego?  
Marque **una** de las cuatro categorías de clasificación C.O.L. Para elegir una categoría, **es necesario verificar cuál es el tipo de juego que predomina en este juguete/juego.**

- ☐ **Juguetes para el juego de ejercicio:** Juguetes utilizados durante actividades de sensoriales y motrices por el placer de obtener efectos o resultados inmediatos. (Juguetes sensoriales /j. de motricidad /j. de manipulación).
- ☐ **Juguetes para juego simbólico:** Juguetes que permiten al jugador reproducir o inventar acciones, situaciones, acontecimientos, o escenas, utilizando su imaginación; e inspirándose en su conocimiento y comprensión de la realidad (juguetes de rol /juguetes de escenificación /juguetes de representación).
- ☐ **Juegos de reglas:** Juegos que requieren de convenciones u obligaciones conocidas y aceptadas por los jugadores. (Juegos de asociación /Juegos de circuitos /Juegos de expresión /Juegos de combinación /Juegos de habilidad y deportes /Juegos de reflexión y de estrategia /Juegos de azar /Juegos de preguntas-respuestas).
- ☐ **Juguetes para juegos de ensamblaje:** Elementos de juego que se juntan para realizar una nueva creación (Juegos de construcción /juegos de posicionamiento /juegos de experimentación /juegos de fabricación).

## B. USABILIDAD DEL JUGUETE/JUEGO

Tabla 1 **Ítems relevantes para niños/as con DISCAPACIDAD AUDITIVA**

**Discapacidad auditiva parcial – sordera** \_\_\_\_\_

### 1.1 FINALIDAD DE JUEGO CON EL JUGUETE/JUEGO

1.1.1 El objetivo con este juguete/juego puede ser alcanzado utilizando principalmente capacidades visuales y motoras o capacidades auditivas residuales (tener en cuenta el grado de discapacidad auditiva de los destinatarios y marcar 'Sí' si considera que estos pueden lograr el placer de jugar con este juguete/juego específico).

Sí ☐ NO ☐

### 1.2 EFECTOS SENSORIALES

- 1.2.1 Los efectos sonoros están acompañados de otros efectos (luces, imágenes, movimientos, vibración, etc.).
- 1.2.2 El volumen puede ser controlado (control de volumen) y/o permite conectar auriculares.
- 1.2.3 Los mensajes hablados son inteligibles y/o van acompañados de una versión escrita.
- 1.2.4 En juegos de reglas, las explicaciones escritas o gráficas son fáciles de entender para el público destinatario.

NO APLICA	SÍ	NO
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Sí ☐ NO ☐

**CONCLUSION:** Para el grado de discapacidad AUDITIVA de los destinatarios, el juguete/juego es:

☐ UTILIZABLE ☐ NO UTILIZABLE ☐ ADAPTABLE

¿Existen adaptaciones posibles que no modifiquen el objetivo del juguete/juego? ¿Cuáles?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Tabla 2 **Ítems relevantes para niños/as con DISCAPACIDAD VISUAL**

**Baja agudeza visual- ceguera/daltonismo**

**2.1 FINALIDAD DE JUEGO CON EL JUGUETE/JUEGO**

2.1.1 El objetivo del juguete/juego puede ser alcanzado utilizando principalmente capacidades auditivas y motoras o capacidades visuales residuales (Tener en cuenta el grado de discapacidad visual de los destinatarios y marcar 'Sí' si considera que éstos pueden lograr el placer de jugar con este juguete/juego específico).

SÍ NO

☐ ☐

**2.2 COLORES Y TEXTURAS**

2.2.1 El juguete/juego tiene colores vivos y/o muy contrastados (amarillo y azul oscuro / negro y blanco /rojo y blanco).

2.2.2 Los elementos necesarios para la utilización del juguete (botones, manillas, orificios) están claramente contrastados y/o se diferencian fácilmente del color del fondo.

2.2.3 En los juegos de mesa se evita el uso simultáneo de los colores rojo y verde (daltonismo).

2.2.4 El juguete/juego tiene diferentes texturas, luces, relieves o materiales, que son apropiados para el objetivo del juguete/juego.

NO APLICA SÍ NO

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

**2.3 FORMAS Y COMPONENTES**

2.3.1 El juguete/juego (estructura general) tiene una forma realista y reconocible, fácilmente identificable al tacto.

2.3.2 Los componentes específicos del juguete/juego (por ejemplo, manillas, botones, interruptores, conectores, piezas, imágenes, etc.) son fácilmente identificables al tacto.

2.3.3 El juguete/juego tiene una estructura suficientemente compacta o un sistema de anclaje que permite que las piezas no se desmonten por azar.

2.3.4 El juguete/juego tiene una base suficientemente grande para asegurar su estabilidad.

2.3.5 Los elementos o accesorios incluidos en el juguete/juego (p.e., bloques, prendas de ropa, etc.) están colocados en un compartimento previsto a tal efecto, o son lo suficientemente voluminosos (mínimo 2cm) para permanecer cerca del alcance del niño/a.

NO APLICA SÍ NO

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

**2.4 EFECTOS SENSORIALES**

2.4.1 El juguete/juego produce efectos sensoriales adicionales, además de o en lugar de mensajes visuales, tales como sonidos, vibraciones, movimientos, etc.

2.4.2 El juguete/juego tiene efectos y/o mensajes sonoros realistas (por ejemplo, las vacas muñen no maúllan).

2.4.3 Las acciones y/o los efectos visuales del juguete/juego son fácilmente identificables al tacto (por ejemplo, elementos que aparecen y desaparecen).

NO APLICA SÍ NO

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

SÍ NO

☐ ☐

**CONCLUSION: Para el grado de discapacidad VISUAL de los destinatarios, el juguete/juego es:**

☐ UTILIZABLE ☐ NO UTILIZABLE ☐ ADAPTABLE

¿Existen adaptaciones posibles que no modifiquen el objetivo del juguete/juego? ¿Cuáles?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



**Tabla 3 Ítems relevantes para niños/as con DISCAPACIDAD MOTORA EN LAS EXTREMIDADES SUPERIORES** Leve, moderada, severa \_\_\_\_\_

### 3.1 FINALIDAD DE JUEGO CON EL JUGUETE/JUEGO

3.1.1 El objetivo del juguete/juego puede ser alcanzado utilizando principalmente capacidades auditivas, visuales, y capacidades de los miembros inferiores o capacidades moderadas de los miembros superiores (Tener en cuenta el grado de discapacidad motora de los destinatarios y marcar 'Sí' si considera que éstos pueden lograr el placer de jugar con este juguete/juego específico).

SÍ NO  
☐ ☐

### 3.2 DIMENSIONES Y PESO

3.2.1 Las dimensiones del juguete/juego, sus piezas o accesorios miden más de 2 cm de longitud/anchura/profundidad.

3.2.2 El juguete/juego tiene una base suficientemente grande para asegurar su estabilidad.

3.2.3 El peso del juguete/juego permite a un niño/a con discapacidad motora en miembros superiores jugar con él fácilmente.

NO APLICA	SÍ	NO
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 3.3 FORMAS Y COMPONENTES

3.3.1 El juguete/juego tiene múltiples áreas para cogerlo, permitiendo sujetarlo en diferentes posiciones.

3.3.2 El juguete/juego tiene una estructura compacta. Una vez está listo para jugar, no se desmonta fácilmente.

3.3.3 Los componentes del juguete/juego (bloques, accesorios, prendas de ropa, etc.) son fáciles de ensamblar, con un sistema fácil de conexión como el Velcro o los imanes.

3.3.4 El juguete/juego es lo suficientemente ligero y/o acolchado como para evitar impactos dolorosos.

NO APLICA	SÍ	NO
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 3.4 MOVIMIENTOS Y GESTOS

3.4.1 Las partes importantes del juguete/juego como manillas, botones, interruptores, conectores, piezas, etc. son fáciles de presionar, girar, encajar, agarrar, activar, etc., para los niños/as destinatarios.

3.4.2 El tiempo de respuesta del juego puede ser ajustado para permitir realizar las acciones con gestos lentos.

3.4.3 Los botones de activación del juguete/juego (para activar el audio, los elementos visuales, los movimientos, etc.), pueden ser accionados por los propios niños.

3.4.4 El juguete/juego permite incorporar un interruptor externo para activarlo.

NO APLICA	SÍ	NO
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

SÍ NO  
☐ ☐

**CONCLUSION: Para el grado de discapacidad MOTORA de los destinatarios, el juguete/juego es:**

☐ UTILIZABLE ☐ NO UTILIZABLE ☐ ADAPTABLE

¿Existen adaptaciones posibles que no modifiquen el objetivo del juguete/juego? ¿Cuáles?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Evaluador:** Nombre o código \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

A.1 **Nombre del juguete/juego:** \_\_\_\_\_ **Fabricante** \_\_\_\_\_

A.2 **Objetivo del juguete/juego:** En este juego/juguete, ¿cuál es el elemento principal que provoca el placer de jugar? (Por ejemplo, para una pelota, el placer se encuentra en lanzarla y cogerla, en hacerla rebotar, etc.). Listar por orden de importancia los diferentes elementos que pueden suscitar el placer de jugar para precisar cuál es el principal objetivo de juego con este juguete/juego. Mantener este objetivo en mente al realizar la evaluación final del mismo.

A.3 **Categoría del juguete/juego:** ¿Cómo clasificaría este juguete/juego?  
Marque **una** de las cuatro categorías de clasificación C.O.L. Para elegir una categoría, **es necesario verificar cuál es el tipo de juego que predomina en este juguete/juego.**

- ☐ **Juguetes para el juego de ejercicio:** Juguetes utilizados durante actividades de sensoriales y motrices por el placer de obtener efectos o resultados inmediatos. (Juguetes sensoriales /j. de motricidad /j. de manipulación).
- ☐ **Juguetes para juego simbólico:** Juguetes que permiten al jugador reproducir o inventar acciones, situaciones, acontecimientos, o escenas, utilizando su imaginación; e inspirándose en su conocimiento y comprensión de la realidad (juguetes de rol /juguetes de escenificación /juguetes de representación).
- ☐ **Juegos de reglas:** Juegos que requieren de convenciones u obligaciones conocidas y aceptadas por los jugadores. (Juegos de asociación /Juegos de circuitos /Juegos de expresión /Juegos de combinación /Juegos de habilidad y deportes /Juegos de reflexión y de estrategia /Juegos de azar /Juegos de preguntas-respuestas).
- ☐ **Juguetes para juegos de ensamblaje:** Elementos de juego que se juntan para realizar una nueva creación (Juegos de construcción /juegos de posicionamiento /juegos de experimentación /juegos de fabricación).

## B. USABILIDAD DEL JUGUETE/JUEGO

### Tabla 1 Ítems relevantes para niños/as con DISCAPACIDAD AUDITIVA

**Discapacidad auditiva parcial – sordera** \_\_\_\_\_

#### 1.1 FINALIDAD DE JUEGO CON EL JUGUETE/JUEGO

1.1.1 El objetivo con este juguete/juego puede ser alcanzado utilizando principalmente capacidades visuales y motoras o capacidades auditivas residuales (tener en cuenta el grado de discapacidad auditiva de los destinatarios y marcar 'Sí' si considera que estos pueden lograr el placer de jugar con este juguete/juego específico).

Sí ☐ NO ☐

#### 1.2 EFECTOS SENSORIALES

- 1.2.1 Los efectos sonoros están acompañados de otros efectos (luces, imágenes, movimientos, vibración, etc.).
- 1.2.2 El volumen puede ser controlado (control de volumen) y/o permite conectar auriculares.
- 1.2.3 Los mensajes hablados son inteligibles y/o van acompañados de una versión escrita.
- 1.2.4 En juegos de reglas, las explicaciones escritas o gráficas son fáciles de entender para el público destinatario.

NO APLICA	SÍ	NO
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Sí ☐ NO ☐

**CONCLUSION:** Para el grado de discapacidad AUDITIVA de los destinatarios, el juguete/juego es:

☐ UTILIZABLE ☐ NO UTILIZABLE ☐ ADAPTABLE

¿Existen adaptaciones posibles que no modifiquen el objetivo del juguete/juego? ¿Cuáles?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Tabla 2 **Ítems relevantes para niños/as con DISCAPACIDAD VISUAL**

**Baja agudeza visual- ceguera/daltonismo**

**2.1 FINALIDAD DE JUEGO CON EL JUGUETE/JUEGO**

2.1.1 El objetivo del juguete/juego puede ser alcanzado utilizando principalmente capacidades auditivas y motoras o capacidades visuales residuales (Tener en cuenta el grado de discapacidad visual de los destinatarios y marcar 'Sí' si considera que éstos pueden lograr el placer de jugar con este juguete/juego específico).

SÍ NO

☐ ☐

**2.2 COLORES Y TEXTURAS**

2.2.1 El juguete/juego tiene colores vivos y/o muy contrastados (amarillo y azul oscuro / negro y blanco / rojo y blanco).

2.2.2 Los elementos necesarios para la utilización del juguete (botones, manillas, orificios) están claramente contrastados y/o se diferencian fácilmente del color del fondo.

2.2.3 En los juegos de mesa se evita el uso simultáneo de los colores rojo y verde (daltonismo).

2.2.4 El juguete/juego tiene diferentes texturas, luces, relieves o materiales, que son apropiados para el objetivo del juguete/juego.

NO APLICA SÍ NO

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

**2.3 FORMAS Y COMPONENTES**

2.3.1 El juguete/juego (estructura general) tiene una forma realista y reconocible, fácilmente identificable al tacto.

2.3.2 Los componentes específicos del juguete/juego (por ejemplo, manillas, botones, interruptores, conectores, piezas, imágenes, etc.) son fácilmente identificables al tacto.

2.3.3 El juguete/juego tiene una estructura suficientemente compacta o un sistema de anclaje que permite que las piezas no se desmonten por azar.

2.3.4 El juguete/juego tiene una base suficientemente grande para asegurar su estabilidad.

2.3.5 Los elementos o accesorios incluidos en el juguete/juego (p.e., bloques, prendas de ropa, etc.) están colocados en un compartimento previsto a tal efecto, o son lo suficientemente voluminosos (mínimo 2cm) para permanecer cerca del alcance del niño/a.

NO APLICA SÍ NO

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

**2.4 EFECTOS SENSORIALES**

2.4.1 El juguete/juego produce efectos sensoriales adicionales, además de o en lugar de mensajes visuales, tales como sonidos, vibraciones, movimientos, etc.

2.4.2 El juguete/juego tiene efectos y/o mensajes sonoros realistas (por ejemplo, las vacas muñen no maúllan).

2.4.3 Las acciones y/o los efectos visuales del juguete/juego son fácilmente identificables al tacto (por ejemplo, elementos que aparecen y desaparecen).

NO APLICA SÍ NO

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

SÍ NO

☐ ☐

**CONCLUSION: Para el grado de discapacidad VISUAL de los destinatarios, el juguete/juego es:**

☐ UTILIZABLE ☐ NO UTILIZABLE ☐ ADAPTABLE

¿Existen adaptaciones posibles que no modifiquen el objetivo del juguete/juego? ¿Cuáles?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



**Tabla 3 Ítems relevantes para niños/as con DISCAPACIDAD MOTORA EN LAS EXTREMIDADES SUPERIORES** Leve, moderada, severa \_\_\_\_\_

### 3.1 FINALIDAD DE JUEGO CON EL JUGUETE/JUEGO

**3.1.1** El objetivo del juguete/juego puede ser alcanzado utilizando principalmente capacidades auditivas, visuales, y capacidades de los miembros inferiores o capacidades moderadas de los miembros superiores (Tener en cuenta el grado de discapacidad motora de los destinatarios y marcar 'Sí' si considera que éstos pueden lograr el placer de jugar con este juguete/juego específico).

SÍ NO  
☐ ☐

### 3.2 DIMENSIONES Y PESO

**3.2.1** Las dimensiones del juguete/juego, sus piezas o accesorios miden más de 2 cm de longitud/anchura/profundidad.

**3.2.2** El juguete/juego tiene una base suficientemente grande para asegurar su estabilidad.

**3.2.3** El peso del juguete/juego permite a un niño/a con discapacidad motora en miembros superiores jugar con él fácilmente.

NO APLICA	SÍ	NO
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 3.3 FORMAS Y COMPONENTES

**3.3.1** El juguete/juego tiene múltiples áreas para cogerlo, permitiendo sujetarlo en diferentes posiciones.

**3.3.2** El juguete/juego tiene una estructura compacta. Una vez está listo para jugar, no se desmonta fácilmente.

**3.3.3** Los componentes del juguete/juego (bloques, accesorios, prendas de ropa, etc.) son fáciles de ensamblar, con un sistema fácil de conexión como el Velcro o los imanes.

**3.3.4** El juguete/juego es lo suficientemente ligero y/o acolchado como para evitar impactos dolorosos.

NO APLICA	SÍ	NO
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 3.4 MOVIMIENTOS Y GESTOS

**3.4.1** Las partes importantes del juguete/juego como manillas, botones, interruptores, conectores, piezas, etc. son fáciles de presionar, girar, encajar, agarrar, activar, etc., para los niños/as destinatarios.

**3.4.2** El tiempo de respuesta del juego puede ser ajustado para permitir realizar las acciones con gestos lentos.

**3.4.3** Los botones de activación del juguete/juego (para activar el audio, los elementos visuales, los movimientos, etc.), pueden ser accionados por los propios niños.

**3.4.4** El juguete/juego permite incorporar un interruptor externo para activarlo.

NO APLICA	SÍ	NO
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

SÍ NO  
☐ ☐

**CONCLUSION: Para el grado de discapacidad MOTORA de los destinatarios, el juguete/juego es:**

☐ UTILIZABLE ☐ NO UTILIZABLE ☐ ADAPTABLE

¿Existen adaptaciones posibles que no modifiquen el objetivo del juguete/juego? ¿Cuáles?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Evaluador:** Nombre o código \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

A.1 **Nombre del juguete/juego:** \_\_\_\_\_ **Fabricante** \_\_\_\_\_

A.2 **Objetivo del juguete/juego:** En este juego/juguete, ¿cuál es el elemento principal que provoca el placer de jugar? (Por ejemplo, para una pelota, el placer se encuentra en lanzarla y cogerla, en hacerla rebotar, etc.). Listar por orden de importancia los diferentes elementos que pueden suscitar el placer de jugar para precisar cuál es el principal objetivo de juego con este juguete/juego. Mantener este objetivo en mente al realizar la evaluación final del mismo.

A.3 **Categoría del juguete/juego:** ¿Cómo clasificaría este juguete/juego?  
Marque **una** de las cuatro categorías de clasificación C.O.L. Para elegir una categoría, **es necesario verificar cuál es el tipo de juego que predomina en este juguete/juego.**

- ☐ **Juguetes para el juego de ejercicio:** Juguetes utilizados durante actividades de sensoriales y motrices por el placer de obtener efectos o resultados inmediatos. (Juguetes sensoriales /j. de motricidad /j. de manipulación).
- ☐ **Juguetes para juego simbólico:** Juguetes que permiten al jugador reproducir o inventar acciones, situaciones, acontecimientos, o escenas, utilizando su imaginación; e inspirándose en su conocimiento y comprensión de la realidad (juguetes de rol /juguetes de escenificación /juguetes de representación).
- ☐ **Juegos de reglas:** Juegos que requieren de convenciones u obligaciones conocidas y aceptadas por los jugadores. (Juegos de asociación /Juegos de circuitos /Juegos de expresión /Juegos de combinación /Juegos de habilidad y deportes /Juegos de reflexión y de estrategia /Juegos de azar /Juegos de preguntas-respuestas).
- ☐ **Juguetes para juegos de ensamblaje:** Elementos de juego que se juntan para realizar una nueva creación (Juegos de construcción /juegos de posicionamiento /juegos de experimentación /juegos de fabricación).

## B. USABILIDAD DEL JUGUETE/JUEGO

### Tabla 1 Ítems relevantes para niños/as con DISCAPACIDAD AUDITIVA

**Discapacidad auditiva parcial – sordera** \_\_\_\_\_

#### 1.1 FINALIDAD DE JUEGO CON EL JUGUETE/JUEGO

1.1.1 El objetivo con este juguete/juego puede ser alcanzado utilizando principalmente capacidades visuales y motoras o capacidades auditivas residuales (tener en cuenta el grado de discapacidad auditiva de los destinatarios y marcar 'Sí' si considera que estos pueden lograr el placer de jugar con este juguete/juego específico).

Sí ☐ NO ☐

#### 1.2 EFECTOS SENSORIALES

- 1.2.1 Los efectos sonoros están acompañados de otros efectos (luces, imágenes, movimientos, vibración, etc.).
- 1.2.2 El volumen puede ser controlado (control de volumen) y/o permite conectar auriculares.
- 1.2.3 Los mensajes hablados son inteligibles y/o van acompañados de una versión escrita.
- 1.2.4 En juegos de reglas, las explicaciones escritas o gráficas son fáciles de entender para el público destinatario.

NO APLICA	SÍ	NO
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Sí ☐ NO ☐

**CONCLUSION:** Para el grado de discapacidad AUDITIVA de los destinatarios, el juguete/juego es:

☐ UTILIZABLE ☐ NO UTILIZABLE ☐ ADAPTABLE

¿Existen adaptaciones posibles que no modifiquen el objetivo del juguete/juego? ¿Cuáles?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_





Tabla 2 **Ítems relevantes para niños/as con DISCAPACIDAD VISUAL**

**Baja agudeza visual- ceguera/daltonismo**

**2.1 FINALIDAD DE JUEGO CON EL JUGUETE/JUEGO**

2.1.1 El objetivo del juguete/juego puede ser alcanzado utilizando principalmente capacidades auditivas y motoras o capacidades visuales residuales (Tener en cuenta el grado de discapacidad visual de los destinatarios y marcar 'Sí' si considera que éstos pueden lograr el placer de jugar con este juguete/juego específico).

SÍ NO

☐ ☐

**2.2 COLORES Y TEXTURAS**

2.2.1 El juguete/juego tiene colores vivos y/o muy contrastados (amarillo y azul oscuro / negro y blanco / rojo y blanco).

2.2.2 Los elementos necesarios para la utilización del juguete (botones, manillas, orificios) están claramente contrastados y/o se diferencian fácilmente del color del fondo.

2.2.3 En los juegos de mesa se evita el uso simultáneo de los colores rojo y verde (daltonismo).

2.2.4 El juguete/juego tiene diferentes texturas, luces, relieves o materiales, que son apropiados para el objetivo del juguete/juego.

NO APLICA SÍ NO

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

**2.3 FORMAS Y COMPONENTES**

2.3.1 El juguete/juego (estructura general) tiene una forma realista y reconocible, fácilmente identificable al tacto.

2.3.2 Los componentes específicos del juguete/juego (por ejemplo, manillas, botones, interruptores, conectores, piezas, imágenes, etc.) son fácilmente identificables al tacto.

2.3.3 El juguete/juego tiene una estructura suficientemente compacta o un sistema de anclaje que permite que las piezas no se desmonten por azar.

2.3.4 El juguete/juego tiene una base suficientemente grande para asegurar su estabilidad.

2.3.5 Los elementos o accesorios incluidos en el juguete/juego (p.e., bloques, prendas de ropa, etc.) están colocados en un compartimento previsto a tal efecto, o son lo suficientemente voluminosos (mínimo 2cm) para permanecer cerca del alcance del niño/a.

NO APLICA SÍ NO

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

**2.4 EFECTOS SENSORIALES**

2.4.1 El juguete/juego produce efectos sensoriales adicionales, además de o en lugar de mensajes visuales, tales como sonidos, vibraciones, movimientos, etc.

2.4.2 El juguete/juego tiene efectos y/o mensajes sonoros realistas (por ejemplo, las vacas muñen no maúllan).

2.4.3 Las acciones y/o los efectos visuales del juguete/juego son fácilmente identificables al tacto (por ejemplo, elementos que aparecen y desaparecen).

NO APLICA SÍ NO

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

SÍ NO

☐ ☐

**CONCLUSION: Para el grado de discapacidad VISUAL de los destinatarios, el juguete/juego es:**

☐ UTILIZABLE ☐ NO UTILIZABLE ☐ ADAPTABLE

¿Existen adaptaciones posibles que no modifiquen el objetivo del juguete/juego? ¿Cuáles?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



**Tabla 3 Ítems relevantes para niños/as con DISCAPACIDAD MOTORA EN LAS EXTREMIDADES SUPERIORES** Leve, moderada, severa \_\_\_\_\_

### 3.1 FINALIDAD DE JUEGO CON EL JUGUETE/JUEGO

3.1.1 El objetivo del juguete/juego puede ser alcanzado utilizando principalmente capacidades auditivas, visuales, y capacidades de los miembros inferiores o capacidades moderadas de los miembros superiores (Tener en cuenta el grado de discapacidad motora de los destinatarios y marcar 'Sí' si considera que éstos pueden lograr el placer de jugar con este juguete/juego específico).

SÍ NO  
☐ ☐

### 3.2 DIMENSIONES Y PESO

3.2.1 Las dimensiones del juguete/juego, sus piezas o accesorios miden más de 2 cm de longitud/anchura/profundidad.

3.2.2 El juguete/juego tiene una base suficientemente grande para asegurar su estabilidad.

3.2.3 El peso del juguete/juego permite a un niño/a con discapacidad motora en miembros superiores jugar con él fácilmente.

NO APLICA	SÍ	NO
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 3.3 FORMAS Y COMPONENTES

3.3.1 El juguete/juego tiene múltiples áreas para cogerlo, permitiendo sujetarlo en diferentes posiciones.

3.3.2 El juguete/juego tiene una estructura compacta. Una vez está listo para jugar, no se desmonta fácilmente.

3.3.3 Los componentes del juguete/juego (bloques, accesorios, prendas de ropa, etc.) son fáciles de ensamblar, con un sistema fácil de conexión como el Velcro o los imanes.

3.3.4 El juguete/juego es lo suficientemente ligero y/o acolchado como para evitar impactos dolorosos.

NO APLICA	SÍ	NO
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 3.4 MOVIMIENTOS Y GESTOS

3.4.1 Las partes importantes del juguete/juego como manillas, botones, interruptores, conectores, piezas, etc. son fáciles de presionar, girar, encajar, agarrar, activar, etc., para los niños/as destinatarios.

3.4.2 El tiempo de respuesta del juego puede ser ajustado para permitir realizar las acciones con gestos lentos.

3.4.3 Los botones de activación del juguete/juego (para activar el audio, los elementos visuales, los movimientos, etc.), pueden ser accionados por los propios niños.

3.4.4 El juguete/juego permite incorporar un interruptor externo para activarlo.

NO APLICA	SÍ	NO
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

SÍ NO  
☐ ☐

**CONCLUSION: Para el grado de discapacidad MOTORA de los destinatarios, el juguete/juego es:**

☐ UTILIZABLE ☐ NO UTILIZABLE ☐ ADAPTABLE

¿Existen adaptaciones posibles que no modifiquen el objetivo del juguete/juego? ¿Cuáles?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Evaluador:** Nombre o código \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

A.1 **Nombre del juguete/juego:** \_\_\_\_\_ **Fabricante** \_\_\_\_\_

A.2 **Objetivo del juguete/juego:** En este juego/juguete, ¿cuál es el elemento principal que provoca el placer de jugar? (Por ejemplo, para una pelota, el placer se encuentra en lanzarla y cogerla, en hacerla rebotar, etc.). Listar por orden de importancia los diferentes elementos que pueden suscitar el placer de jugar para precisar cuál es el principal objetivo de juego con este juguete/juego. Mantener este objetivo en mente al realizar la evaluación final del mismo.

A.3 **Categoría del juguete/juego:** ¿Cómo clasificaría este juguete/juego?  
Marque **una** de las cuatro categorías de clasificación C.O.L. Para elegir una categoría, **es necesario verificar cuál es el tipo de juego que predomina en este juguete/juego.**

- ☐ **Juguetes para el juego de ejercicio:** Juguetes utilizados durante actividades de sensoriales y motrices por el placer de obtener efectos o resultados inmediatos. (Juguetes sensoriales /j. de motricidad /j. de manipulación).
- ☐ **Juguetes para juego simbólico:** Juguetes que permiten al jugador reproducir o inventar acciones, situaciones, acontecimientos, o escenas, utilizando su imaginación; e inspirándose en su conocimiento y comprensión de la realidad (juguetes de rol /juguetes de escenificación /juguetes de representación).
- ☐ **Juegos de reglas:** Juegos que requieren de convenciones u obligaciones conocidas y aceptadas por los jugadores. (Juegos de asociación /Juegos de circuitos /Juegos de expresión /Juegos de combinación /Juegos de habilidad y deportes /Juegos de reflexión y de estrategia /Juegos de azar /Juegos de preguntas-respuestas).
- ☐ **Juguetes para juegos de ensamblaje:** Elementos de juego que se juntan para realizar una nueva creación (Juegos de construcción /juegos de posicionamiento /juegos de experimentación /juegos de fabricación).

## B. USABILIDAD DEL JUGUETE/JUEGO

Tabla 1 **Ítems relevantes para niños/as con DISCAPACIDAD AUDITIVA**

**Discapacidad auditiva parcial – sordera** \_\_\_\_\_

### 1.1 FINALIDAD DE JUEGO CON EL JUGUETE/JUEGO

1.1.1 El objetivo con este juguete/juego puede ser alcanzado utilizando principalmente capacidades visuales y motoras o capacidades auditivas residuales (tener en cuenta el grado de discapacidad auditiva de los destinatarios y marcar 'Sí' si considera que estos pueden lograr el placer de jugar con este juguete/juego específico).

Sí ☐ NO ☐

### 1.2 EFECTOS SENSORIALES

- 1.2.1 Los efectos sonoros están acompañados de otros efectos (luces, imágenes, movimientos, vibración, etc.).
- 1.2.2 El volumen puede ser controlado (control de volumen) y/o permite conectar auriculares.
- 1.2.3 Los mensajes hablados son inteligibles y/o van acompañados de una versión escrita.
- 1.2.4 En juegos de reglas, las explicaciones escritas o gráficas son fáciles de entender para el público destinatario.

NO APLICA	SÍ	NO
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Sí ☐ NO ☐

**CONCLUSION:** Para el grado de discapacidad AUDITIVA de los destinatarios, el juguete/juego es:

☐ UTILIZABLE ☐ NO UTILIZABLE ☐ ADAPTABLE

¿Existen adaptaciones posibles que no modifiquen el objetivo del juguete/juego? ¿Cuáles?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Tabla 2 **Ítems relevantes para niños/as con DISCAPACIDAD VISUAL**

**Baja agudeza visual- ceguera/daltonismo**

**2.1 FINALIDAD DE JUEGO CON EL JUGUETE/JUEGO**

2.1.1 El objetivo del juguete/juego puede ser alcanzado utilizando principalmente capacidades auditivas y motoras o capacidades visuales residuales (Tener en cuenta el grado de discapacidad visual de los destinatarios y marcar 'Sí' si considera que éstos pueden lograr el placer de jugar con este juguete/juego específico).

SÍ NO

☐ ☐

**2.2 COLORES Y TEXTURAS**

2.2.1 El juguete/juego tiene colores vivos y/o muy contrastados (amarillo y azul oscuro / negro y blanco / rojo y blanco).

2.2.2 Los elementos necesarios para la utilización del juguete (botones, manillas, orificios) están claramente contrastados y/o se diferencian fácilmente del color del fondo.

2.2.3 En los juegos de mesa se evita el uso simultáneo de los colores rojo y verde (daltonismo).

2.2.4 El juguete/juego tiene diferentes texturas, luces, relieves o materiales, que son apropiados para el objetivo del juguete/juego.

NO APLICA SÍ NO

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

**2.3 FORMAS Y COMPONENTES**

2.3.1 El juguete/juego (estructura general) tiene una forma realista y reconocible, fácilmente identificable al tacto.

2.3.2 Los componentes específicos del juguete/juego (por ejemplo, manillas, botones, interruptores, conectores, piezas, imágenes, etc.) son fácilmente identificables al tacto.

2.3.3 El juguete/juego tiene una estructura suficientemente compacta o un sistema de anclaje que permite que las piezas no se desmonten por azar.

2.3.4 El juguete/juego tiene una base suficientemente grande para asegurar su estabilidad.

2.3.5 Los elementos o accesorios incluidos en el juguete/juego (p.e., bloques, prendas de ropa, etc.) están colocados en un compartimento previsto a tal efecto, o son lo suficientemente voluminosos (mínimo 2cm) para permanecer cerca del alcance del niño/a.

NO APLICA SÍ NO

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

**2.4 EFECTOS SENSORIALES**

2.4.1 El juguete/juego produce efectos sensoriales adicionales, además de o en lugar de mensajes visuales, tales como sonidos, vibraciones, movimientos, etc.

2.4.2 El juguete/juego tiene efectos y/o mensajes sonoros realistas (por ejemplo, las vacas muñen no maúllan).

2.4.3 Las acciones y/o los efectos visuales del juguete/juego son fácilmente identificables al tacto (por ejemplo, elementos que aparecen y desaparecen).

NO APLICA SÍ NO

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

SÍ NO

☐ ☐

**CONCLUSION: Para el grado de discapacidad VISUAL de los destinatarios, el juguete/juego es:**

☐ UTILIZABLE ☐ NO UTILIZABLE ☐ ADAPTABLE

¿Existen adaptaciones posibles que no modifiquen el objetivo del juguete/juego? ¿Cuáles?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



**Tabla 3 Ítems relevantes para niños/as con DISCAPACIDAD MOTORA EN LAS EXTREMIDADES SUPERIORES** Leve, moderada, severa \_\_\_\_\_

### 3.1 FINALIDAD DE JUEGO CON EL JUGUETE/JUEGO

3.1.1 El objetivo del juguete/juego puede ser alcanzado utilizando principalmente capacidades auditivas, visuales, y capacidades de los miembros inferiores o capacidades moderadas de los miembros superiores (Tener en cuenta el grado de discapacidad motora de los destinatarios y marcar 'Sí' si considera que éstos pueden lograr el placer de jugar con este juguete/juego específico).

SÍ NO  
☐ ☐

### 3.2 DIMENSIONES Y PESO

3.2.1 Las dimensiones del juguete/juego, sus piezas o accesorios miden más de 2 cm de longitud/anchura/profundidad.

3.2.2 El juguete/juego tiene una base suficientemente grande para asegurar su estabilidad.

3.2.3 El peso del juguete/juego permite a un niño/a con discapacidad motora en miembros superiores jugar con él fácilmente.

NO APLICA	SÍ	NO
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 3.3 FORMAS Y COMPONENTES

3.3.1 El juguete/juego tiene múltiples áreas para cogerlo, permitiendo sujetarlo en diferentes posiciones.

3.3.2 El juguete/juego tiene una estructura compacta. Una vez está listo para jugar, no se desmonta fácilmente.

3.3.3 Los componentes del juguete/juego (bloques, accesorios, prendas de ropa, etc.) son fáciles de ensamblar, con un sistema fácil de conexión como el Velcro o los imanes.

3.3.4 El juguete/juego es lo suficientemente ligero y/o acolchado como para evitar impactos dolorosos.

NO APLICA	SÍ	NO
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 3.4 MOVIMIENTOS Y GESTOS

3.4.1 Las partes importantes del juguete/juego como manillas, botones, interruptores, conectores, piezas, etc. son fáciles de presionar, girar, encajar, agarrar, activar, etc., para los niños/as destinatarios.

3.4.2 El tiempo de respuesta del juego puede ser ajustado para permitir realizar las acciones con gestos lentos.

3.4.3 Los botones de activación del juguete/juego (para activar el audio, los elementos visuales, los movimientos, etc.), pueden ser accionados por los propios niños.

3.4.4 El juguete/juego permite incorporar un interruptor externo para activarlo.

NO APLICA	SÍ	NO
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

SÍ NO  
☐ ☐

**CONCLUSION: Para el grado de discapacidad MOTORA de los destinatarios, el juguete/juego es:**

☐ UTILIZABLE ☐ NO UTILIZABLE ☐ ADAPTABLE

¿Existen adaptaciones posibles que no modifiquen el objetivo del juguete/juego? ¿Cuáles?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## ANEXO C

### Normativa sobre juegos de mesa

Como ya se ha visto, los juegos de mesa se pueden considerar en parte, un producto editorial; por eso podría decirse que se encuentra a medio camino entre un juguete y un libro. Los juegos de mesa se enmarcan en la normativa de juegos y juguetes vigente en cada país. En este caso, siguen las pautas marcadas por el **Real Decreto 1205/2011, de 26 de agosto, sobre la seguridad de los juguetes**. ([BOE-A-2011-14252](#))

Por otro lado, todo producto comercializado debe seguir unas normas de etiquetado para que esté correctamente identificado (Catalán, 2016, p.68). En el *packaging* deberá aparecer:

- La información fiscal de la empresa comercializadora.
- Un código de barras, para su comercialización se recomienda el código EAN-13169 ya que es aceptado a nivel mundial.
- Según la Directiva 2009/48/CE del Parlamento Europeo y del Consejo de 18 de junio de 2009 sobre la seguridad de los juguetes, el marcado CE que declara la conformidad del juguete tendrá que aparecer de forma visible, legible e indeleble; siendo responsabilidad del fabricante que cumpla con los requisitos de seguridad establecidos en la norma.
- Siempre que el producto contenga piezas pequeñas, se pondrá el símbolo correspondiente y un texto escrito donde se advierta del peligro. El tamaño debe ser mayor de 5mm de lado.

### Normativa sobre Braille

La Comisión Braille España (CBE) es un organismo dentro de la ONCE que se encarga de redactar las normas de uso del sistema braille, simbología en relieve y el color que se puede aplicar a los productos para personas con discapacidad visual grave. Le compete decretar (*Comisión Braille Española (CBE) — Web de la ONCE, s. f.*):

- Normas para la correcta transcripción de documentos al braille.
- Normas para confeccionar materiales accesibles en relieve (mapas, planos, señales, pictogramas, etc.).
- Recomendaciones a distintos sectores para incluir el braille en sus productos y servicios (etiquetado de envases, voto electoral accesible, etc.).

Estos son los documentos que por ley se han de seguir para incluir braille en un producto, por lo que, a continuación, se incluirán aquellas normas relativas a la inclusión del sistema Braille en los juegos de mesa.

**DOCUMENTO TÉCNICO B 1: PARÁMETROS DIMENSIONALES DEL BRAILLE. (12/2013)**

Los caracteres que forman los signos braille deben tener unas medidas determinadas para su correcta lectura a través del tacto. Las dimensiones de la celda braille son:

- Alto: entre 6,2 mm y 7,1mm.
- Ancho: entre 3,7 mm y 4,5mm.

Distancias medidas de centro a centro de punto.

**a** = Distancia horizontal entre los centros de puntos contiguos de la misma celda: de 2,4 a 2,75mm.

**b** = Distancia vertical entre los centros de puntos contiguos de la misma celda: de 2,4 a 2,75mm.

**c** = Distancia entre los centros de puntos idénticos de celdas contiguas: de 6 a 6,91mm.

**d** = Distancia entre los centros de puntos idénticos de líneas contiguas: 10 a 11,26mm.

**e** = Diámetro de la base de los puntos: entre 1,2 y 1,9mm.

**f** = Altura recomendada de los puntos: entre 0,5 y 0,2mm.

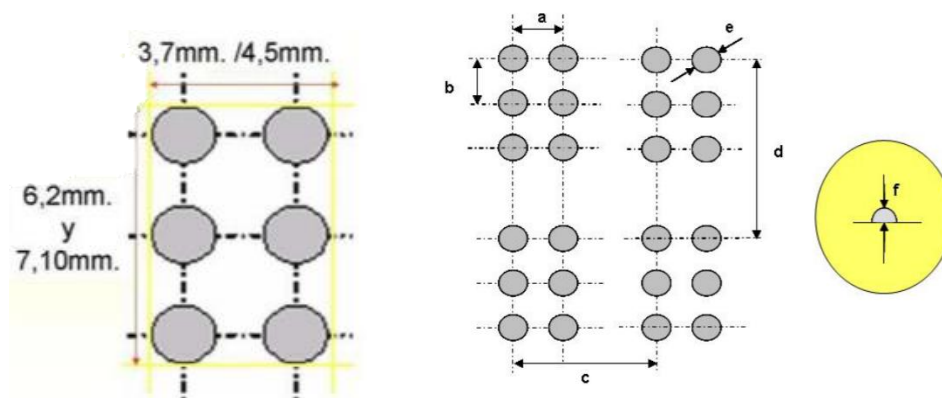


Imagen 1. Dimensiones de la celda Braille. Fuente: Documento Técnico B1 (ONCE, 2018).

Los distintos parámetros han de estar en proporción en función de la siguiente tabla<sup>1</sup>:

e	a	b	c	d
1,2	2,4	2,4	6	10
1,3	2,45	2,45	6,13	10,18
1,4	2,5	2,5	6,26	10,36
1,5	2,55	2,55	6,39	10,54
1,6	2,6	2,6	6,52	10,72
1,7	2,65	2,65	6,65	10,9
1,8	2,7	2,7	6,78	11,08
1,9	2,75	2,75	6,91	11,26

Tabla 1. Parámetros recomendados proporcionalmente. Fuente: Documento Técnico B1 (ONCE, 2018).

El tamaño de los caracteres que están en proporción a un diámetro entre 1,7 y 1,9 mm no ha de ser utilizado cuando se imprime en papel o en cartoncillo. El espacio en blanco que separa palabras ocupa el mismo espacio que un carácter cualquiera. Cuando se imprima en papel este ha de tener un gramaje aproximado de 140 g/m<sup>2</sup> y mínimo de 120 g/m<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Medidas en mm.

## DOCUMENTO TÉCNICO B 13: ETIQUETADO EN BRAILLE DE PRODUCTOS DE CONSUMO. (12/2018)

### CUESTIONES PREVIAS

Para comprender algunos aspectos sobre el etiquetado de productos de consumo rotulados en braille, es importante conocer algunas cuestiones previas y generales sobre este sistema de lectoescritura basado en puntos en relieve:

- El braille no es un idioma, sino un alfabeto. Con sus signos se puede escribir en la mayoría de las lenguas. La escritura braille de otras lenguas y de otros países se puede consultar en el libro *World Braille Usage*.
- Tanto el punto como el carácter braille han de tener un tamaño preciso para que sean legibles a través del tacto. Aspectos muy a tener en cuenta son la altura del punto, la distancia entre los puntos de un mismo carácter, la separación entre caracteres, etc.
- No se pueden mezclar caracteres braille de distinto tamaño en un mismo envase. A diferencia de lo que ocurre con la información que contiene un envase en caracteres visuales, la cual se puede escribir bien con una letra muy grande para llamar la atención del consumidor o bien muy pequeña para informar de sus componentes, en braille todo el texto incluido en el envase ha de tener el mismo tamaño, siempre cumpliendo con los parámetros del documento anteriormente mencionado.
- No se pueden utilizar en braille los recursos tipográficos usados para los caracteres visuales, tales como letra cursiva, subrayada, negrita, etc. El braille se basa siempre en una matriz de 6 puntos semiesféricos distribuidos en 3 filas y 2 columnas. La presencia o no presencia de los puntos determina de qué carácter braille se trata.

### ADAPTACIONES

Dadas las características de las letras braille en cuanto a su tamaño, puede ocurrir que no sea posible incluir en el envase toda la información que se quisiera. Seguidamente, se dan algunas recomendaciones para que los datos en braille sean útiles para las personas con discapacidad visual:

- La información se incluirá en la superficie del envase que, por su tamaño, pueda aceptar mayor cantidad de información.
- Si la superficie es muy amplia, toda la información escrita en braille se colocará de manera agrupada y justificada a la izquierda.
- En el caso de no caber toda la información, se seleccionarán aquellas palabras que lleven una mayor carga de información. Si no es posible incluirlos, se pueden excluir los artículos, las preposiciones, los pronombres, etc.
- Si es estrictamente necesario, se podrán incluir abreviaturas que puedan ser identificadas fácilmente por el usuario.

### TECNICAS DE IMPRESIÓN

Durante los últimos años, la inserción del etiquetado en braille en los productos de consumo se ha diversificado en gran medida. Esto atiende, principalmente, al lugar y la superficie en donde se ha de incluir la información, a las características del producto y a los costes de producción que conlleva. Las técnicas más comunes son las siguientes:



- a) **Golpe en seco.** Se ha de crear un troquel con la imagen del texto escrito en braille. Al dar el golpe en seco, los puntos que forman los caracteres braille quedan en relieve y pueden ser leídos a través del tacto. Está especialmente indicado para envases de cartoncillo con gramajes superiores a 160 g. Se puede hacer también con gramajes inferiores y aun así leerse el braille adecuadamente, pero hay riesgo de que el cartoncillo se horade.

Es importante dejar un margen aproximado de 8 mm entre las aristas del envase y los puntos braille de los caracteres más cercanos a ellas. De este modo, se evita que los puntos pierdan el relieve en el proceso de plegado y, por lo tanto, resulten ilegibles a través del tacto, ya que con esta técnica los puntos de los caracteres braille están huecos.

- b) **Moldeado.** En los envases que se fabrican mediante la creación de un molde (por ejemplo, envases de plástico, cristal, metal...), se puede incluir el texto braille como un elemento más del propio molde.
- c) **Braille sólido.** Llamamos, en general, «braille sólido» a aquellas técnicas mediante las cuales los puntos que forman los caracteres braille se obtienen mediante sustancias químicas —polímeros, principalmente— que se depositan sobre la superficie del envase o la etiqueta del mismo, y que, al solidificarse, producen puntos en relieve. En ese caso, el punto no está hueco. Normalmente, su producción se realiza como un paso más del proceso de serigrafiado que se lleva a cabo para imprimir el envase o la etiqueta.

Sus principales ventajas son:

- El braille se puede imprimir sobre casi todas las superficies.
- En el caso del papel, se puede imprimir en cualquier gramaje. Esto lo hace idóneo para etiquetas en papel muy delgado, como las utilizadas, por ejemplo, para las botellas de vino.
- Al no estar el punto hueco, es muy difícil que se borre.

#### **DOCUMENTO TÉCNICO V 4-1: MARCAS TÁCTILES PARA LA CORRECTA LOCALIZACIÓN DE CÓDIGOS QR EN DOCUMENTOS IMPRESOS EN PAPEL O CARTONCILLO. (10/2020)**

De manera general, se señalará el código QR en papel o cartoncillo marcando todo su contorno con los siguientes elementos:

- Líneas continuas o de puntos, ambas iguales y en relieve.
- El grosor del relieve nunca será inferior a 1 mm, y tendrá un máximo de 2mm. En caso de ser una línea de puntos, estos tendrán un diámetro en su base similar al de los puntos braille estándar, es decir, entre 1,2 y 1,9mm. Los puntos podrán imprimirse a cualquier distancia uno del otro siempre que esta no supere los 2,75 mm para que no se pierda la idea de continuidad.
- La altura del relieve recomendada estará entre 0,4 y 1mm. En el caso de que sea preciso que la marca impresa no traspase el papel o cartoncillo por imprimirse mediante troquel por golpe en seco, la marca podrá tener una altura inferior a la recomendada, pero nunca por debajo de 0,2mm.

- En el caso de códigos QR que van acompañados de algún tipo de marco, ilustración, mensaje, etc., alrededor del mismo, se recomienda no incluir los citados elementos en el recuadro en relieve. De este modo, el usuario podrá reconocer al tacto en cualquier circunstancia cualquier tipo de código QR independientemente de su forma impresa.

Figura 2. Dimensiones de las líneas y puntos en relieve



Imagen 2. Dimensiones de las líneas y puntos en relieve. Fuente: Documento Técnico V 4-1 (ONCE, 2020).