

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?

