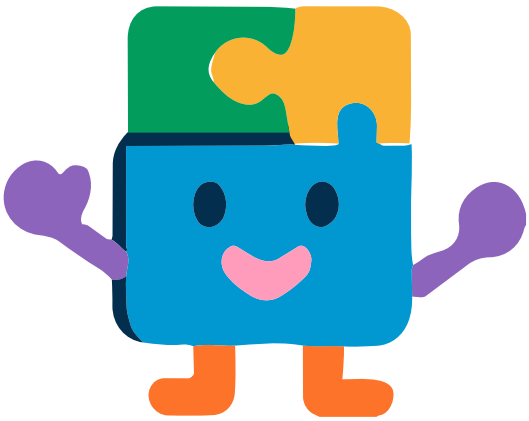


INTELECTOYS & GAMES

HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN DE JUEGOS Y JUGUETES PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

MANUAL, CUESTIONARIO Y PAUTAS GENERALES PARA EL DISEÑO INCLUSIVO

Adecuado:
Discapacidad intelectual

aiju INSTITUTO TECNOLÓGICO DE PRODUCTO INFANTIL Y OCIO
GENERALITAT VALENCIANA
IVACE+i
Financiado por la Unión Europea
Fondos Europeos

Herramienta de evaluación de juegos y juguetes para personas con discapacidad intelectual. Manual, Cuestionario y Pautas generales para el diseño inclusivo.

Publicado por AIJU, Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio. Área de Investigación de usuario/a y valores educativos.

© AIJU 2026

Esta obra está bajo licencia Creative Commons. Reconocimiento-No comercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional

Esta publicación corresponde al entregable E.5.3 Guía de Buenas Prácticas del proyecto INTELECTOYS&GAMES – Mejora del proceso de creación de juegos y juguetes accesibles para personas con discapacidad intelectual (IMDEEA/2025/74), financiado en el programa de ayudas del IVACE+i dirigidas a centros tecnológicos de la Comunitat Valenciana para proyectos de I+D de carácter no económico realizados en colaboración con empresas para el ejercicio 2025, financiado por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER) de la Unión Europea en el marco del Programa Operativo 2021-2027.

ÍNDICE

MANUAL DE INSTRUCCIONES

¿Qué es INTELECTOYS&GAMES? 4

¿Qué se entiende por discapacidad intelectual? 4

¿Qué dimensiones valora esta herramienta? 5

Metodología y entidades colaboradoras 6

¿A quién va dirigido? Perfil de la persona evaluadora 6

¿Cómo cumplimentar la herramienta INTELECTOYS&GAMES? 7

¿La herramienta INTELECTOYS&GAMES sustituye a la herramienta TUET? 8

¿Cómo comunicar que un juego/juguete es accesible para personas con discapacidad intelectual? 9

Cuestionario INTELECTOYS&GAMES

Accesibilidad Sensorial 12

Accesibilidad Motora 13

Accesibilidad Cognitiva 14

Accesibilidad Emocional 15

Interacción Social 15

Aprendizaje Día a Día (Aprendizaje Funcional/Transferencia de Aprendizajes) 16

PAUTAS GENERALES PARA EL DISEÑO INCLUSIVO DESDE LA PERSPECTIVA DE LA DISCAPACIDAD INTELECTUAL 17



¿Qué es la herramienta INTELECTOYS&GAMES?

Es un método de análisis diseñado para evaluar las características de juegos y juguetes y determinar si son accesibles, accesibles con adaptaciones, o no accesibles para personas con discapacidad intelectual (DI).

La herramienta de evaluación adopta un enfoque funcional, centrado en las capacidades de la persona y en sus necesidades de apoyo. Por ello, no pretende diagnosticar ni clasificar a las personas, sino identificar características de los juegos y juguetes que pueden facilitar o dificultar su comprensión, uso autónomo, participación y disfrute.

¿Qué se entiende por discapacidad intelectual?

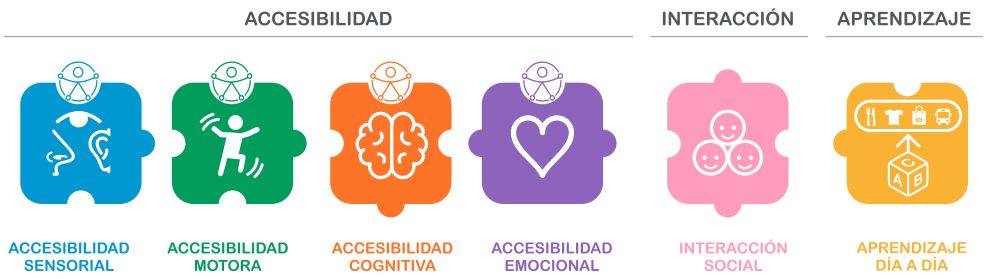
Se entiende por discapacidad intelectual una condición del desarrollo caracterizada por limitaciones significativas tanto en el funcionamiento intelectual —por ejemplo, en capacidades relacionadas con el aprendizaje, el razonamiento, la resolución de problemas o la comprensión de conceptos— como en la conducta adaptativa, es decir, en las habilidades conceptuales, sociales y prácticas necesarias para desenvolverse en la vida cotidiana. Esta conceptualización se basa en los criterios establecidos por la American Association on Intellectual and Developmental Disabilities (AAIDD).

No se consideran por sí mismos discapacidad intelectual otros trastornos o condiciones del neurodesarrollo, como el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) o los trastornos específicos del aprendizaje. La herramienta incorpora también aspectos relacionados con el trastorno del espectro autista (TEA), aunque este no implica necesariamente la presencia de discapacidad intelectual. Su inclusión responde a la existencia de necesidades de accesibilidad que pueden ser compartidas o resultar relevantes para el diseño y uso de juegos y juguetes.



¿Qué dimensiones valora la herramienta INTELECTOYS&GAMES?

A partir de la revisión sistemática, se identificaron 3 dimensiones fundamentales para evaluar juegos y juguetes dirigidos a personas con discapacidad intelectual: Accesibilidad, Interacción social y Aprendizaje Día a Día. La **accesibilidad** y la **interacción social** se destacan como ejes principales, al permitir valorar tanto el acceso y la comprensión del juguete como las oportunidades de participación social y comunicación durante la experiencia lúdica.



La dimensión de **accesibilidad** se desglosa en cuatro áreas: **accesibilidad sensorial, accesibilidad motora, accesibilidad cognitiva y accesibilidad emocional**. Esta división permite analizar de forma más precisa las distintas barreras que pueden afectar a la participación de usuarios/as con discapacidad intelectual durante el juego.

La dimensión de **interacción** se centra específicamente en la **interacción social**, ya que el juego no implica únicamente la manipulación de un objeto, sino también la posibilidad de compartir, comunicarse, cooperar, imitar, negociar turnos, expresar emociones y establecer relaciones con otras personas.

El aprendizaje Día a Día **(aprendizaje funcional/transferencia de aprendizajes)** se incluye porque las personas expertas consideran que, en la discapacidad intelectual, es clave valorar si el juguete favorece aprendizajes útiles, comprensibles y aplicables fuera del contexto de juego. Esta dimensión permite analizar si el producto ayuda a interiorizar habilidades relacionadas con la autonomía, la comunicación, las emociones, las rutinas o la resolución de situaciones cotidianas. Así, la herramienta no solo evalúa si el juguete es accesible, sino también si contribuye a obtener experiencias de juego significativas y transferibles a la vida diaria.



Metodología y entidades colaboradoras

La herramienta INTELECTOYS&GAMES se ha desarrollado a partir de la revisión de literatura científica, normativa y herramientas existentes relacionadas con la discapacidad intelectual, la accesibilidad y el Diseño para Todas las Personas. A partir de este análisis se identificaron las principales dimensiones y criterios relevantes para evaluar la accesibilidad de juegos y juguetes, que posteriormente fueron revisados y ajustados mediante un proceso de contraste con profesionales y entidades especializadas.

Este proceso ha sido coordinado por **AIJU** (Instituto Tecnológico de Producto infantil y Ocio) en colaboración con **Fundación Asindown, APADIS** (Asociación para la atención de las personas con discapacidad intelectual de Villena y Comarca), **Gabinete de accesibilidad del CRMF- IMSERSO** en Albacete y la **Universidad Europea de Madrid**, aportando su experiencia y conocimiento en discapacidad intelectual, accesibilidad, desarrollo infantil y necesidades de las personas usuarias. Su participación ha contribuido a revisar la pertinencia, claridad y aplicabilidad de los criterios incluidos en la herramienta y a aproximarlos a situaciones reales de uso de juegos y juguetes.

¿A quién va dirigida? Perfil de la persona evaluadora

INTELECTOYS&GAMES está dirigida a **profesionales, empresas y entidades implicadas en la selección, diseño, análisis, adaptación y desarrollo de juegos y juguetes para personas con discapacidad intelectual.**

Puede ser utilizada por profesionales de la discapacidad, educación, atención temprana, terapia ocupacional, psicología, pedagogía y otras disciplinas afines, así como por **empresas jugueteras, diseñadores/as, personal técnico, distribuidores, entidades sociales, asociaciones y centros especializados** interesados en incorporar criterios de accesibilidad e inclusión.

Para garantizar una interpretación adecuada de los ítems de la herramienta, se recomienda que la evaluación sea realizada preferentemente por **personas con conocimientos sobre discapacidad intelectual y experiencia en la observación y valoración de juegos y juguetes**, de modo que puedan interpretar los criterios de forma precisa y consistente.



¿Cómo cumplimentar la herramienta INTELECTOYS&GAMES?

Antes de iniciar el análisis de un juguete/juego, es indispensable examinarlo, manipularlo, jugar con el juego/juguete.

Posteriormente, pasar a rellenar:

Datos del juego o juguete. Escriba el nombre del juego/juguete y su fabricante tal como aparecen escritos en el envase, así como su referencia y si dispone de imagen.

Bloques dimensiones. La herramienta de evaluación se compone de 60 ítems, agrupados en 6 bloques: accesibilidad sensorial (14), accesibilidad motora (14), accesibilidad cognitiva (15), accesibilidad emocional (7), interacción social (5) y aprendizaje día a día (aprendizaje funcional) (5).

Es el juego o juguete lo que debe ser evaluado, y no su envase. La edad recomendada no se debe tener en cuenta en la evaluación del juego/juguete.

El proceso de validación consiste en que el experto/a evalúe cada uno de estos requerimientos de forma individual, indicando su cumplimiento mediante tres posibles respuestas: NO APLICA, SÍ, o NO.

NO APLICA: Se selecciona cuando el ítem no es relevante para el tipo de juego/juguete evaluado.

SÍ: Indica que el juego/juguete cumple con el ítem evaluado.

NO: Indica que el juego/juguete no cumple con el ítem.

Tras cumplimentar cada bloque, sumar el número de Sí marcados y el número de No marcados. Una vez evaluados todos los bloques, llevar cada sumatorio a la página de producto y realizar el sumatorio final:

JUEGO/JUGUETE ACCESIBLE: Los “SÍ” superan a los “NO” por 10 puntos o más.

JUGUETE NO ACCESIBLE: Los “NO” superan a los “SÍ”.

JUEGO/ JUGUETE REQUIERE ADAPTACIÓN: Los «SÍ» igualan o superan a los «NO», pero por menos de 10 puntos.

Este sistema permite una evaluación detallada y precisa, asegurando que todos los aspectos de accesibilidad sean considerados de manera rigurosa en el proceso de validación.



¿La herramienta INTELECTOYS&GAMES sustituye a la herramienta TUET?

TUET (Toys & Games Usability Evaluation Tool) es un método de análisis diseñado para evaluar las características físicas de los materiales de juego según las necesidades de los usuarios/as con discapacidad auditiva, visual o motora (miembros superiores). Por su parte, INTELECTOYS&GAMES es una herramienta de evaluación que permite validar la accesibilidad de juegos y juguetes específicamente para usuarios/as con discapacidad intelectual.

En muchos casos, la discapacidad intelectual puede estar acompañada de otras condiciones, como dificultades motoras, sensoriales o de comunicación. No obstante, la herramienta de evaluación INTELECTOYS&GAMES está diseñada específicamente para valorar la accesibilidad e interacción social de juegos y juguetes dirigidos a usuarios/as con discapacidad intelectual.

Si bien algunos ítems de la herramienta consideran aspectos de accesibilidad motora —por ejemplo, facilidad de agarre o manipulación de piezas—, esto no implica que los juguetes evaluados sean necesariamente adecuados para personas con discapacidad motora, ni que sustituyan evaluaciones específicas para ese tipo de necesidades, que deben evaluarse con la herramienta TUET.

¿Cómo comunicar que un juego/juguete es accesible para personas con discapacidad intelectual?

Una vez realizada la evaluación con la herramienta INTELECTOYS&GAMES, si el resultado final de la evaluación es JUEGO/JUGUETE ACCESIBLE, se puede comunicar mediante la iconografía del ICONTOYS.

ICONTOYS es una colección de símbolos informativos que buscan cubrir las principales necesidades comunicativas de las empresas y los principales tipos de información que el consumidor quiere saber para elegir de forma adecuada los juguetes, más allá de únicamente aspectos de seguridad. Permite a los emisores de información -fabricantes, distribuidores y entidades- contar con una herramienta gratuita de comunicación común, contrastada y flexible en su aplicación.

Concretamente el icono de DI permite trasladar al consumidor, a las familias y a los profesionales una información visual, rápida y fácilmente reconocible sobre la accesibilidad del producto.



Adecuado:
Discapacidad intelectual

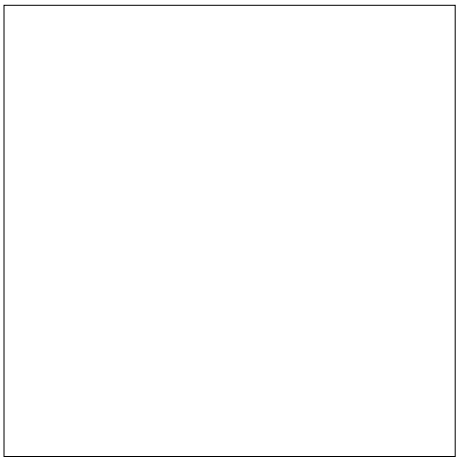
Descarga ICONTOYS

ICONTOYS puede incorporarse en los distintos soportes de comunicación del producto —como el envase, catálogo, página web, comercio electrónico o materiales promocionales— para facilitar la identificación de aquellos juegos y juguetes que presentan características accesibles para su utilización por personas con discapacidad intelectual.

FICHA HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN INTELECTOYS&GAMES

PRODUCTO:

INTELECTOYS & GAMES



NOMBRE:

FABRICANTE:

REFERENCIA:

OBJETIVO DEL JUEGO/JUGUETE:
¿Cuál es el objetivo principal del juego/juguete utilizando todos los elementos que incluye?

Mantener este objetivo en mente al realizar la evaluación final del mismo.

A cumplimentar tras la valoración. Recuente el número de respuestas «SÍ» y «NO» obtenidas en cada dimensión y anótelas en la tabla. Las respuestas «NO APLICA» no se contabilizan.

	SÍ	NO
ACCESIBILIDAD SENSORIAL		
ACCESIBILIDAD MOTORA		
ACCESIBILIDAD COGNITIVA		
ACCESIBILIDAD EMOCIONAL		
INTERACCIÓN SOCIAL		
APRENDIZAJE DÍA A DÍA (APRENDIZAJE FUNCIONAL Y TRANSFERENCIA DE APRENDIZAJES)		
TOTAL		

Los “SÍ” superan a los “NO” por 10 puntos o más: **Juego y/o juguete ACCESIBLE**

Los “NO” superan a los “SÍ”: **Juego y/o juguete NO ACCESIBLE**

Los «SÍ» igualan o superan a los «NO», pero por menos de 10 puntos. **Juego y/o juguete REQUIERE ADAPTACIÓN**

CONCLUSIÓN (Marque con un X):

- ◯ **Accesible**
- ◯ **No accesible**
- ◯ **Requiere adaptación**

Adaptación:

aiju INSTITUTO TECNOLÓGICO DE PRODUCTO INFANTIL Y OCIO · GENERALITAT VALENCIANA · IVACE+i · Financiado por la Unión Europea · Fondos Europeos

ACCESIBILIDAD SENSORIAL



	NO APLICA	SÍ	NO	OBSERVACIONES
REGULACIÓN Y BIENESTAR SENSORIAL				
1.1.1. El juego/juguete está libre de estímulos sensoriales excesivos (sonidos repetitivos, destellos rápidos o saturación visual) que puedan confundir o distraer a los usuarios/as.				
Valorar solo si incluye luces/sonidos/vibraciones. Si no, marcar «No aplica». 1.1.2. Incluye algún mecanismo de regulación o activación/desactivación para ajustar sonidos, luces o vibraciones.				
1.1.3. El juego/juguete favorece el bienestar sensorial mediante una experiencia de juego agradable, confortable y equilibrada.				
1.1.4. El juego/juguete está libre de elementos que puedan causar angustia o confusión persistente (ej., propuestas complejas, sonidos fuertes, etc.)				
1.1.5. El juego/juguete ofrece texturas variadas, permiten una exploración táctil positiva.				
INTEGRACIÓN MULTISENSORIAL Y COHERENCIA ESTÍMULO–RESPUESTA				
1.2.1. El juego/juguete utiliza más de dos canales sensoriales (visual, auditivo, táctil, olfativo y gustativo, vestibular y/o propioceptivo) de manera simple y coordinada para reforzar el mensaje o la acción.				
Valorar solo si incluye secuencias rítmicas de audio. Si no, marcar «No aplica» 1.2.2. Los sonidos o secuencias rítmicas son estables y predecibles, sin cambios bruscos ni elementos distractores, favoreciendo la atención y la concentración.				
Valorar solo si incluye feedback sensorial. Si no, marcar «No aplica» 1.2.3. Proporciona una respuesta sensorial (feedback sensorial) clara, simple e inmediata tras la acción del usuario/a.				
1.2.4. El juego/juguete requiere discriminación sensorial simple (distinguir sonidos, texturas o patrones visuales claros y diferenciales).				
1.2.5. El juego/juguete favorece el aprendizaje mediante ensayo-error.				
PERCEPCIÓN VISUAL Y PERMANENCIA DEL OBJETO				
1.3.1. El juego/juguete permite rastrear visualmente o conocer que un objeto clave sigue existiendo, aunque esté momentáneamente fuera de la vista, (ej., una figura que al meter en una caja queda escondida dentro, caja Montessori).				
1.3.2. Los componentes del juego/juguete tienen contornos, texturas o contrastes claramente diferenciales entre la figura y el fondo.				
1.3.3. El juego/juguete presenta elementos visuales organizados de manera clara y consistente, lo que facilita la anticipación visual, la comprensión de la secuencia de acciones y la orientación dentro del juego.				
AUTORREGULACIÓN VESTIBULAR				
1.4.1. El juego/juguete incluye elementos o partes suaves y blandas, diseñadas para facilitar la autorregulación sensorial, calmar o regular las respuestas emocionales o sensoriales.				
TOTAL				

aiju INSTITUTO TECNOLÓGICO DE PRODUCTO INFANTIL Y OCIO · GENERALITAT VALENCIANA · IVACE+i · Financiado por la Unión Europea · Fondos Europeos

ACCESIBILIDAD MOTORA



	NO APLICA	SÍ	NO	OBSERVACIONES
MOTRICIDAD GRUESA (CONTROL CORPORAL GLOBAL)				
2.1.1. El material del juego/juguete presenta una estructura resistente, compacta que no se desmonta fácilmente durante el juego.				
2.1.2. El diseño del juego/juguete permite su uso con distintos niveles de movilidad y control postural.				
2.1.3. El juego/juguete se puede adaptar a las habilidades y destrezas motoras requeridas, para facilitar que se alcance el objetivo del juego.				
2.1.4. El juego/juguete es fácil de anclar a cualquier superficie (mesa, bipedestador, silla de ruedas...) o parte del cuerpo y/o tiene una base suficientemente grande para asegurar su estabilidad.				
2.1.5. El peso del juguete/juego permite al usuario/a levantarlo, desplazarlo o manipularlo sin requerir una fuerza excesiva.				
2.1.6. El juguete/juego está fabricado con materiales o acabados que reducen el riesgo de daños ante impactos accidentales.				
MOTRICIDAD FINA (PRECISIÓN Y MANIPULACIÓN)				
2.2.1. La activación o manipulación requiere poca fuerza, resistencia o bajo nivel de destreza, y no exige movimientos de elevada precisión.				
2.2.2. Incluye elementos fáciles de agarrar, mover, abrir o cerrar, con múltiples áreas de agarre que permiten sujetarlo en distintas posiciones.				
2.2.3. Las piezas presentan dimensiones, grosor y formas que facilitan el agarre y la manipulación.				
2.2.4. Permite realizar acciones de motricidad fina —encajar, girar, pulsar, deslizar, abrir, etc.— para favorecer el desarrollo de destrezas manuales.				
2.2.5. Los componentes del juego/juguete son fáciles de unir o ensamblar mediante sistemas sencillos e intuitivos, como imanes, velcro, guías amplias o encajes fáciles de identificar.				
Valora solo si incluye botones de activación. Si no, marcar «No aplica». 2.2.6. Los botones de activación del juego/juguete pueden accionarse con poca fuerza y/o presentan tamaño, separación, textura y/o contrastes suficientes para facilitar su localización y utilización.				
MOTRICIDAD OROFACIAL Y PRAXIAS BUCOFACIALES/FACIALES (HABILIDADES PARA EL HABLA Y LA ALIMENTACIÓN)				
2.3.1. Favorece el habla mediante actividades que estimulan la adquisición y comprensión verbal, aumento del vocabulario, etc.				
2.3.2. El juego/juguete favorece movimientos de labios, lengua, mejillas o mandíbula, como soplar, succionar, gesticular o imitar expresiones.				
TOTAL				

aiju INSTITUTO TECNOLÓGICO DE PRODUCTO INFANTIL Y OCIO · GENERALITAT VALENCIANA · IVACE+i · Financiado por la Unión Europea · Fondos Europeos

ACCESIBILIDAD COGNITIVA

	NO APLICA	SÍ	NO	OBSERVACIONES
COMPRENSIÓN Y CLARIDAD DEL PROPÓSITO DEL JUEGO				
3.1.1. El objetivo del juego/juguete y su funcionamiento básico pueden comprenderse y aprenderse mediante la exploración, una demostración breve, la imitación o apoyos visuales, sin requerir instrucciones verbales extensas.				
3.1.2. Las normas de juego/juguete son simples, breves y consistentes, sin reglas simultáneas ni cambios imprevisibles, garantizando claridad y coherencia a lo largo de toda la actividad.				
3.1.3. El juego/juguete incluye información escrita, utiliza textos breves, organizados y/o comprensibles conforme a criterios de lectura fácil (NORMA UNE 153101:2018 EX).				
3.1.4. El diseño del juego/juguete, sus instrucciones y las reglas del juego, usan pictogramas, símbolos universales o ilustraciones simples como soporte visual principal, y/o videos sencillos.				
3.1.5. El juego/juguete incluye componentes o accesorios que permiten modificar o personalizar su uso, sin alterar su función principal.				
MECANISMOS DE INTERACCIÓN Y FEEDBACK				
Valorar solo si hay señales visuales, sonoras o táctiles. Si no, marcar «No aplica». 3.2.1. El juego/juguete ofrece señales claras (visuales, sonoras o táctiles) que ayudan a entender cuándo una acción es correcta o incorrecta. Retroalimentación sensorial inmediata.				
Valorar solo si hay causa-efecto. Si no, marcar «No aplica». 3.2.2. El juego/juguete presenta un mecanismo principal de causa-efecto fácilmente identificable al manipularlo, permitiendo aprender a jugar mediante el ensayo y error, sin necesidad de lectura.				
3.2.3. La dinámica del juego/juguete permite repetir acciones de forma constante, reforzando el aprendizaje y la familiarización con la dinámica.				
3.2.4. El juego/juguete requiere resolver un problema simple o puede dividirse en un número reducido de pasos claramente identificables, para obtener el resultado deseado.				
Valorar solo si incluye diseño de botones y controles. Si no, marcar «No aplica». 3.2.5. El diseño de botones y controles se consideran aspectos manipulativos (facilidad de uso), visuales (tamaño y contraste), sensoriales (texturas diferenciables) y psicomotrices (coordinación ojo-mano y motricidad fina), asegurando una interacción efectiva y accesible para el usuario/a.				
AJUSTE COGNITIVO Y GRADUALIDAD DEL APRENDIZAJE				
3.3.1. El juego/juguete puede ser completado en un corto período de tiempo o permite pausas y/o reanudar sin perder la secuencia de la tarea, ni tener que empezar de nuevo.				
3.3.2. Incluye estímulos visuales y/o auditivos ajustables u otros recursos que favorecen la atención mantenida.				
3.3.3. El juego/juguete exige la identificación o asociación de solo una o dos características simples a la vez (ej., solo color o solo forma o color y forma).				
3.3.4. El juego/juguete permite adaptar la dificultad ajustando aspectos como el número de elementos, la cantidad de pasos, los apoyos disponibles el tiempo de respuesta, tiempo de espera, etc.				
3.3.5. La cantidad y organización de los componentes visuales, piezas o accesorios facilitan la identificación de los aspectos relevantes para el juego.				
TOTAL				

aiju INSTITUTO TECNOLÓGICO DE PRODUCTO INFANTIL Y OCIO · GENERALITAT VALENCIANA · IVACE+i · Financiado por la Unión Europea · Fondos Europeos

ACCESIBILIDAD EMOCIONAL

	NO APLICA	SÍ	NO	OBSERVACIONES
AUTONOMÍA PERSONAL Y AUTOEFICACIA EMOCIONAL				
4.1.1. El juego/juguete favorece la autonomía, permitiendo realizar acciones sin depender de la ayuda adulta de forma constante y tomar la iniciativa o dirigir al menos una parte del juego.				
4.1.2. Permite ajustar el nivel de dificultad y/o el ritmo de juego para adecuarlo a las capacidades de la persona usuaria, favoreciendo una experiencia de juego satisfactoria y reduciendo la frustración.				
4.1.3. Fomenta la sensación de éxito o logro en cada intento o turno, al ofrecer resultados comprensibles y alcanzables, estimulando la perseverancia y/o reduciendo la frustración.				
EXPRESIÓN EMOCIONAL				
4.2.1. El juego/juguete favorece la expresión de emociones y deseos.				
4.2.2. El juego/juguete permite representar y explorar distintos roles y situaciones sociales, favoreciendo la empatía.				
4.2.3. Permite al usuario/a identificar, representar y expresar emociones como miedo, rabia, tristeza o enfado, favoreciendo la expresión incluso con apoyo externo si es necesario.				
4.2.4. Ofrece una dinámica predecible o recursos ajustables que pueden apoyar la regulación emocional durante la actividad.				
TOTAL				

INTERACCIÓN SOCIAL

	NO APLICA	SÍ	NO	OBSERVACIONES
INTERACCIÓN SOCIAL, INCLUSIÓN Y APRENDIZAJE RELACIONAL				
5.1.1. El juego/juguete favorece la interacción con otras personas y la práctica de habilidades sociales, como respetar turnos, compartir, seguir reglas o acuerdos de juego, negociar, etc.				
5.1.2. Incluye elementos que fomentan la comunicación (verbal, gestual, visual, simbólica), como el intercambio de mensajes, etc.				
5.1.3. Permite al usuario/a expresarse o participar de distintas formas (señalando, eligiendo, manipulando piezas, usando imágenes, sonidos, gestos o palabras).				
5.1.4. Favorece el vínculo afectivo (apego) proporcionando seguridad emocional y favoreciendo conductas de cuidado y empatía durante el juego (ej., jugar con una muñeca/o, abrazar un peluche, etc.).				
5.1.5. El juego/juguete favorece el juego cooperativo, permitiendo colaborar para alcanzar un objetivo común.				
TOTAL				

aiju INSTITUTO TECNOLÓGICO DE PRODUCTO INFANTIL Y OCIO · GENERALITAT VALENCIANA · IVACE+i · Financiado por la Unión Europea · Fondos Europeos

APRENDIZAJE DÍA A DÍA

(APRENDIZAJE FUNCIONAL/ TRANSFERENCIA DE APRENDIZAJES)



	NO APLICA	SÍ	NO	OBSERVACIONES
TRANSFERENCIA A LA VIDA COTIDIANA				
6.1.1. Facilita el aprendizaje de causa-efecto y/o sensoriales, permitiendo que el usuario/a aplique en otros contextos lo aprendido durante el juego.				
6.1.2. El juego/juguete estimula capacidades conceptuales que pueden transferirse a la vida diaria como clasificar, contar, asociar, etc.				
6.1.3. Favorece aprendizajes sociales y emocionales aplicables a otras situaciones cotidianas.				
6.1.4. El juego/juguete favorece acciones motrices que se pueden transferir a las actividades cotidianas, como agarrar, girar, pulsar, abrir, cerrar, colocar, desplazar, etc.				
6.1.5. El juego/juguete presenta elementos o réplicas que representan situaciones de la vida cotidiana y favorecen el desarrollo de habilidades prácticas, sociales y cognitivas.				
TOTAL				

aiju INSTITUTO TECNOLÓGICO DE PRODUCTO INFANTIL Y OCIO · GENERALITAT VALENCIANA · IVACE+i · Financiado por la Unión Europea · Fondos Europeos



PAUTAS GENERALES PARA EL DISEÑO INCLUSIVO DESDE LA PERSPECTIVA DE LA DISCAPACIDAD INTELECTUAL

En este apartado se recogen **recomendaciones de carácter transversal que conviene tener presentes durante la conceptualización y el diseño de juegos y juguetes inclusivos.** Estas pautas no funcionan como ítems evaluables ni determinan por sí mismas la accesibilidad del producto, sino que complementan la herramienta INTELECTOYS&GAMES desde una perspectiva de **diseño para todas las personas.**

El objetivo es favorecer el desarrollo de productos pensados desde el inicio para una amplia diversidad de capacidades, intereses y formas de jugar. Este planteamiento responde al enfoque de diseño universal adoptado por el proyecto INTELECTOYS&GAMES.

Utilizar intervalos de edad amplios y evitar restricciones innecesarias por edad cronológica. Siempre que las condiciones de seguridad y la normativa del producto lo permitan, se recomienda no limitar excesivamente el juguete a franjas de edad muy estrechas **ni establecer una edad máxima de uso** cuando no exista una razón funcional para ello. La edad cronológica no determina por sí sola los intereses, capacidades o formas de juego de una persona. En discapacidad intelectual puede existir una gran diversidad de perfiles, por lo que un juego/juguete inicialmente asociado a una determinada etapa puede continuar siendo atractivo, comprensible y significativo para personas de otras edades. Esta idea es coherente con la propia herramienta INTELECTOYS&GAMES, que establece que la edad recomendada del producto no debe condicionar su evaluación de accesibilidad. Por este motivo, siempre que sea posible indicar una edad mínima, sin establecer una **edad máxima de uso**, favoreciendo así que el producto pueda resultar adecuado para un rango más amplio de usuarios/as.

Evitar diseños excesivamente infantiles o infantilizados. El diseño gráfico, colores, personajes, ilustraciones, temáticas y lenguaje del producto deben procurar resultar atractivos sin asociar necesariamente una menor complejidad de juego con una estética dirigida a edades muy tempranas. Una persona puede necesitar una mecánica sencilla, apoyos visuales o instrucciones simplificadas y, al mismo tiempo, tener intereses y preferencias acordes con su edad cronológica. Por ello, se recomienda **evitar que la accesibilidad cognitiva implique automáticamente una estética infantilizada.**

Diseñar productos que puedan evolucionar con la persona. Siempre que sea posible, conviene pensar en juegos/juguetes que admitan diferentes formas de utilización a medida que cambian las capacidades, intereses o experiencia del usuario/a. Un mismo producto puede permitir formas de juego más sencillas y otras más complejas, incorporar elementos opcionales o posibilitar diferentes maneras de alcanzar el objetivo lúdico. Desde el diseño para todas las personas, no se trata de crear una versión específica para cada nivel de capacidad, sino de favorecer que **un mismo producto pueda ofrecer experiencias significativas a perfiles diversos.**



Favorecer experiencias de juego compartidas entre personas con y sin discapacidad. Siempre que la propuesta lúdica lo permita, el diseño debería facilitar que personas con capacidades diversas puedan utilizar el mismo juguete, evitando generar circuitos de juego separados o productos exclusivamente asociados a la discapacidad. El diseño para todas las personas busca ampliar la participación y favorecer contextos comunes de juego. No significa que todas las personas deban jugar de la misma manera, sino que el producto pueda admitir diferentes formas de participación dentro de una misma experiencia.

Promover la autonomía, la elección y el protagonismo de la persona que juega. El diseño debería procurar que la persona pueda explorar, decidir, iniciar acciones, elegir entre alternativas y participar en el juego con el mayor grado de autonomía posible. Los apoyos de personas adultas, cuidadores o profesionales pueden ser necesarios en determinados casos, pero conviene evitar diseños que generen una dependencia innecesaria del adulto para jugar.

Evitar representaciones, mensajes o recursos que puedan resultar estigmatizantes. La inclusión no depende únicamente de que un producto pueda utilizarse, sino también de cómo representa y comunica la diversidad. Cuando aparezcan personajes, situaciones familiares, profesiones, capacidades o contextos sociales, se recomienda reflejar la diversidad de manera natural, evitando estereotipos, etiquetas innecesarias o una representación exclusivamente asistencial de las personas con discapacidad. Del mismo modo, cuando un producto incorpore recursos de accesibilidad, es preferible integrarlos en el diseño general siempre que sea posible, de forma que sean útiles para diferentes usuarios/as y **no identifiquen el juguete como un producto «especial».**

Aplicar el diseño para todas las personas desde el inicio del proceso de desarrollo. La accesibilidad debe considerarse desde la conceptualización del producto y no únicamente como una adaptación realizada una vez finalizado el diseño. Pensar desde el principio en una diversidad amplia de capacidades, formas de comprensión, interacción y participación suele permitir soluciones más integradas y útiles para el conjunto de usuarios/as. Siempre que sea posible, resulta recomendable contrastar y/o **testar los conceptos y prototipos con personas con diferentes perfiles, así como con niños/as, familias, profesionales y entidades especializadas.**

Facilitar la conexión de sistemas de activación alternativos. En juguetes electrónicos que incorporan efectos de sonido, luz, vibración o movimiento, se recomienda valorar la posibilidad de conectar **pulsadores externos u otros sistemas alternativos de activación**, por ejemplo, mediante una entrada tipo mini-jack, Bluetooth, USB,.... Esta solución puede facilitar el acceso al juego a personas que presentan dificultades para accionar los controles originales del juguete y permite adaptar la forma de interacción sin modificar su objetivo principal.



La presión profunda como recurso de bienestar sensorial. Algunos juegos y juguetes pueden incorporar elementos con peso, resistencia o presión profunda para proporcionar experiencias sensoriales relacionadas con la conciencia corporal y la propiocepción. La interacción con objetos que ofrecen una sensación de contención o presión suave y constante —como abrazar un peluche/muñeca con peso, manipular elementos con cierta resistencia o utilizar materiales que aportan una mayor percepción corporal— puede resultar agradable para algunos niños y niñas y favorecer una sensación de calma, seguridad y bienestar durante la experiencia de juego. Cuando se incorporen elementos con peso, estos deben diseñarse **garantizando que sean seguros, adecuados a las capacidades de la persona usuaria, fáciles de manipular y que no limiten la autonomía, el movimiento ni la participación activa** durante el juego.

Lectura Fácil, la Norma UNE 153101:2018 EX pautas para elaborar información escrita de forma clara y comprensible, atendiendo al lenguaje, la estructura, el diseño y la presentación de los contenidos. En el ámbito del juguete, estos principios pueden aplicarse a la información incluida en el envase, las instrucciones de uso, las reglas de juego y las instrucciones de montaje, puntos de venta, webs, etc., evitando textos excesivamente largos o complejos. Se recomienda utilizar frases breves, vocabulario sencillo, una secuencia lógica de pasos y apoyos visuales como imágenes, pictogramas o ejemplos, entre otros requisitos.

La accesibilidad cognitiva no debe entenderse únicamente como una medida dirigida a personas con discapacidad intelectual, sino como un principio de diseño que puede beneficiar al conjunto de la población. Un producto claro, comprensible, intuitivo y predecible facilita su uso no solo a personas con distintas capacidades cognitivas, sino también a personas mayores, personas con bajo nivel de alfabetización, usuarios/as que no dominan el idioma, personas que se enfrentan por primera vez al producto o que se encuentran en situaciones de cansancio, estrés o sobrecarga de información. Desde la perspectiva del **diseño para todas las personas**, reducir la complejidad innecesaria, organizar adecuadamente la información y ofrecer apoyos para la comprensión contribuye a crear juegos y juguetes más fáciles de entender y utilizar por un mayor número de personas.

INTELECTOYS & GAMES

INTELECTOYS&GAMES es una herramienta de evaluación de juegos y juguetes para personas con discapacidad intelectual. Su objetivo es ayudar a las MIPYMES del sector juguetero de la Comunitat Valenciana a mejorar el proceso de creación de productos más accesibles e inclusivos, mediante la adaptación de herramientas de diseño universal al contexto juguetero.

La publicación reúne el **manual de uso**, el **cuestionario de evaluación** y la **guía de buenas prácticas para el diseño inclusivo**, con el fin de apoyar a profesionales, empresas y entidades en el desarrollo y selección de juegos y juguetes más accesibles e inclusivos.

Proyecto coordinado por **AIJU, Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio.**

consumidorinfantil@aiju.es

Herramienta de evaluación de juegos y juguetes para personas con discapacidad intelectual

aiju INSTITUTO TECNOLÓGICO DE PRODUCTO INFANTIL Y OCIO
GENERALITAT VALENCIANA
IVACE+i
Financiado por la Unión Europea
Fondos Europeos