

**10** PRINCIPIOS  
DE DISEÑO PARA  
ZONAS DE JUEGO  
**ACCESIBLES**

Guía 03

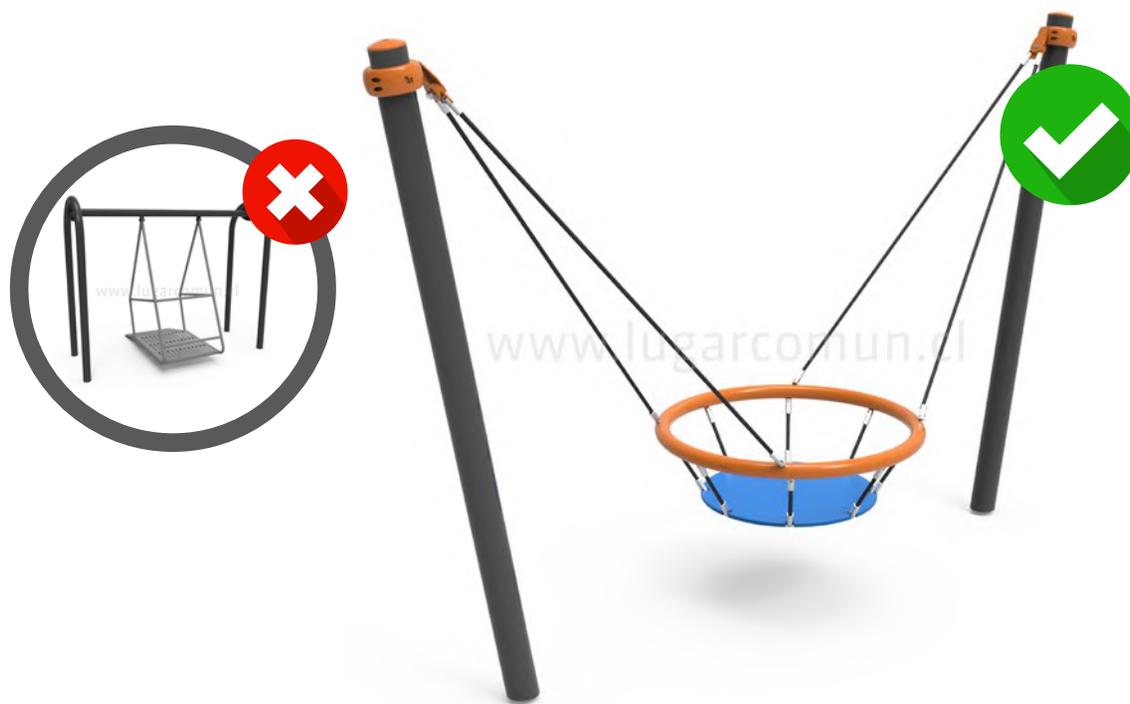
DISEÑO ACCESIBLE UNIVERSAL PARA  
ZONAS DE JUEGO EN CHILE

# 1 | TRABAJAR UN EQUILIBRIO ENTRE SEGURIDAD Y DESAFÍO

Los equipos de juego deben ser accesibles, atractivos, seguros y desafiantes al mismo tiempo, tanto para niños o niñas con discapacidades como para el resto de la población. **No todos los niños y niñas necesitan acceder a los espacios y equipos de la misma forma, pero sí deben poder jugar juntos.** Es decir, no siempre todas las partes o piezas de los equipos de juegos deben ser accesibles, pero en su conjunto, sí deben permitir a los niños y niñas estar juntos y aprender en un mismo entorno.



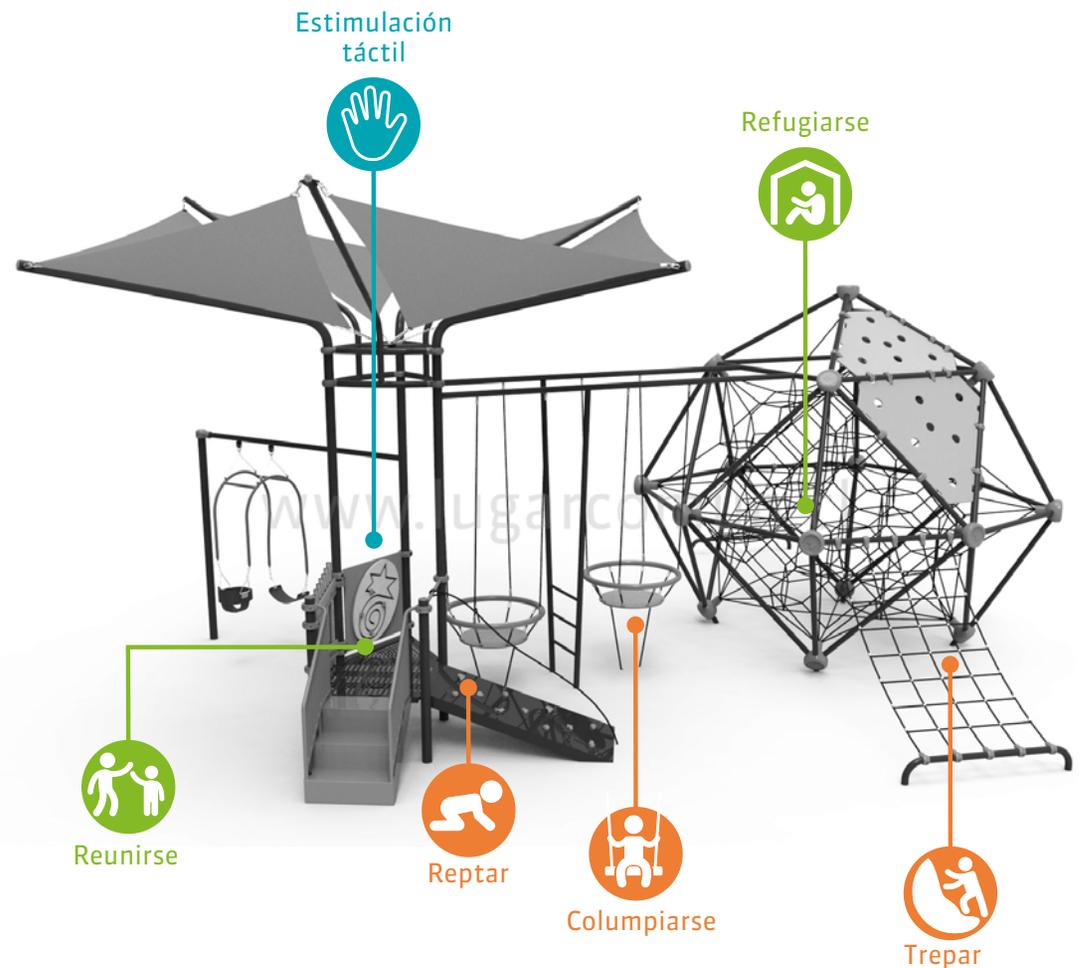
## 2 | LOS JUEGOS DEBEN SER **PARA TODOS Y TODAS**



No se debe **implementar zonas de juego con equipos exclusivos** o preferentes para niños con discapacidad ya que esto segrega en lugar de promover inclusión. En este sentido, no se recomienda usar equipos de juego de tipo basculantes y pendulares con abordaje directo desde una silla de ruedas ya que excluyen y además serán poco o mal utilizados.

# 3 | PROMOVER LA DIVERSIDAD DE ACTIVIDADES DE JUEGO EN LA ZONA

Es importante que la zona de juegos posea una amplia **variedad de actividades de uso**. En esto se debe considerar actividades de **desarrollo físico**, como trepar, equilibrarse, columpiarse, deslizarse, girar, etc; actividades de **desarrollo socioemocional** que permitan reunirse, descansar, comunicarse, realizar juego de roles, refugiarse, entre otras; actividades de **estimulación sensorial** (visual, sonora, táctil, propioceptiva, vestibular, olfativa) como observar, sentir o manipular objetos de diversas formas, funciones y texturas.



# 4 | SELECCIONAR JUEGOS INTUITIVOS



Se debe seleccionar juegos intuitivos en su uso, que promuevan la mayor autonomía posible por parte de niños y niñas.

# 5 | SELECCIONAR JUEGOS CON **ACCESOS INTEGRALES**

Dentro de lo posible, los juegos deben proporcionar una **diversidad de tipos de acceso con actividades progresivamente desafiantes**. De esta forma los niños y niñas podrán decidir cómo y hasta donde interactuar con el juego de forma segura y acorde a sus capacidades e intereses. Algunos ejemplos de modos de acceso: rampas para arrastrarse, escalaras anchas con apoyabrazos, superficies de transferencia, trepadores de cuerda o de barras, entre otros.



# 6 | DISEÑAR EXPERIENCIAS DE JUEGO MULTISENSORIALES



Se debe considerar los sentidos en el diseño de la zona de juegos, agregar equipamiento que promueva la estimulación del tacto, la vista, el sonido, la propiocepción, el sistema vestibular y el olfato. **Cada juego debe permitir la estimulación de dos o más sentidos a la vez.**

# 7 | TENER ACTIVIDADES DE JUEGO INTERESANTES A NIVEL DE SUELO

Se recomienda propiciar que en la zona de juegos existan equipamientos que incluyan **actividades estimulantes a nivel de suelo.**



# 8 | SIEMPRE CONECTAR LOS JUEGOS A UNA RUTA ACCESIBLE



No importa qué tan interesante o entretenido sea un equipo de juego, si no está conectado a una ruta de fácil acceso, no servirá de nada. **Siempre se debe proporcionar caminos y vías de acceso libres de obstáculos.** Ejemplos de pavimentos accesibles: superficie de caucho, pasto sintético de pelo corto, hormigón, asfalto, maderas con juntas máximas de 1,5 cm.

# 9 | AGREGAR MOBILIARIO COMPLEMENTARIO

Se debe **proporcionar mobiliario urbano** cercano a la zona de juegos que permita facilitar la experiencia de uso tanto para niños, niñas y sus cuidadores. En esto considerar: cercanía a estacionamientos, escaños con apoyabrazos, basureros y sombras (cuando corresponda).



# 10 | MANTENER LÍNEAS DE VISIÓN DESPEJADA



Se recomienda mantener **líneas de visión despejadas** para que los cuidadores puedan supervisar el juego de forma remota, permitiendo a los niños y niñas jugar libremente con confianza. En este sentido recomendamos trabajar con equipamiento lo más **transparente** posible, sin elementos totalmente cerrados opacos.

## ¿BUSCAS JUEGOS O EQUIPAMIENTO PERSONALIZADO?

En Lugar Común entendemos que hay proyectos en que se requiere poder entregar una propuesta especial, situada y personalizada, con juegos y mobiliario que se ajusten a un contexto particular. Es en estos casos en donde recomendamos trabajar con una **metodología de codiseño**.

El codiseño es un proceso que **incorpora criterios de diseño acordados con el mandante en la creación de un producto**, definiendo estrategias de emplazamiento que **se relacionen con el paisaje** y objetivo del proyecto y detalles técnicos como materialidad, paleta de colores y diseño de componentes nuevos.

Al concluir el proceso se llega a un **resultado nuevo**, un juego, equipamiento deportivo o mobiliario que no estaba previamente en nuestro catálogo, pero que toma como sustento técnico todos nuestros procesos de fabricación y nuestro sistema modular de uniones.

Cuéntanos sobre tus proyectos a [proyectos@lugarcomun.cl](mailto:proyectos@lugarcomun.cl) y con gusto te apoyaremos

### ➤ PROCESO DE CODISEÑO

