



Espacios
universales



Introducción

Un espacio universal puede entenderse como un espacio integrador, diverso y accesible: según lo definido por psicólog@s y etólog@s, un entorno amigable en el que cualquier persona puede participar en el juego natural, libre y no dirigido, y en el que se fomenta la interacción y el compartir. Al crear áreas de juego donde se permite el juego universal, cualquier niñ@ puede aprender, crecer y adquirir habilidades que serán esenciales en su vida.

Vivimos en una sociedad increíblemente diversa. Todo es único, y tod@s somos únic@s. Esta diversidad nos enriquece con las más bellas formas, colores y, por supuesto, personas.

Esta heterogeneidad es, a nuestros ojos, una parte fascinante y esencial de nuestro mundo. Sin embargo, al diseñar áreas públicas, las innumerables diferencias entre las personas a veces dificultan encontrar soluciones de accesibilidad que sirvan para tod@s. Aunque no siempre es fácil aplicar el concepto de diseño universal en el espacio público, creemos firmemente que todos los espacios públicos deben ser adecuados para satisfacer las expectativas y necesidades de la mayoría, sin que nadie pueda sentirse discriminad@ por no poder utilizarlos en igualdad de condiciones.

Tod@s tenemos potencial pero también limitaciones, pues somos divers@s y únic@s. En Galopín procuramos no diseñar juegos para un grupo específico, sino que diseñamos espacios para todas las personas, siempre teniendo en cuenta que tod@s somos diferentes; y trabajamos cada día en el diseño de espacio público con la ilusión de afianzar nuestra propuesta de valor hacia nuestr@s clientes. El principal objetivo es lograr que toda la ciudadanía tenga cabida en áreas de juego universales, inclusivas e intergeneracionales.

Integrando la universalidad en Galopín

Para posibilitar la integración, la diversidad y la accesibilidad, trabajamos con conceptos como la multifuncionalidad, juegos específicamente adaptados, accesibles y universales que estimulan todos los sentidos, siempre teniendo en cuenta la importancia de un diseño adecuado. También cuidamos el entorno del parque infantil, asegurándonos de que sea accesible desde cualquier entrada. Esto nos permite cumplir con la regulación y consejos sobre la inclusión en el espacio público, y hasta nos han galardonado con un premio por ello. En los siguientes capítulos, se puede encontrar una explicación más detallada de nuestros principios, nuestro proceso de diseño, la normativa y los resultados.

Un espacio de juego universal es integrador, diverso y accesible: un entorno amigable en el que cualquier persona puede participar en el juego natural, libre y no dirigido

Conscientes de la importante misión que esto supone, nuestra plantilla está formada por un equipo multidisciplinar capaz de hacer frente a cualquier reto, y cuya formación continua unida a la colaboración con expert@s en espacio público y pedagogía, e investigador@s y profesionales de diversas áreas, hacen del conocimiento uno de nuestros principales activos.





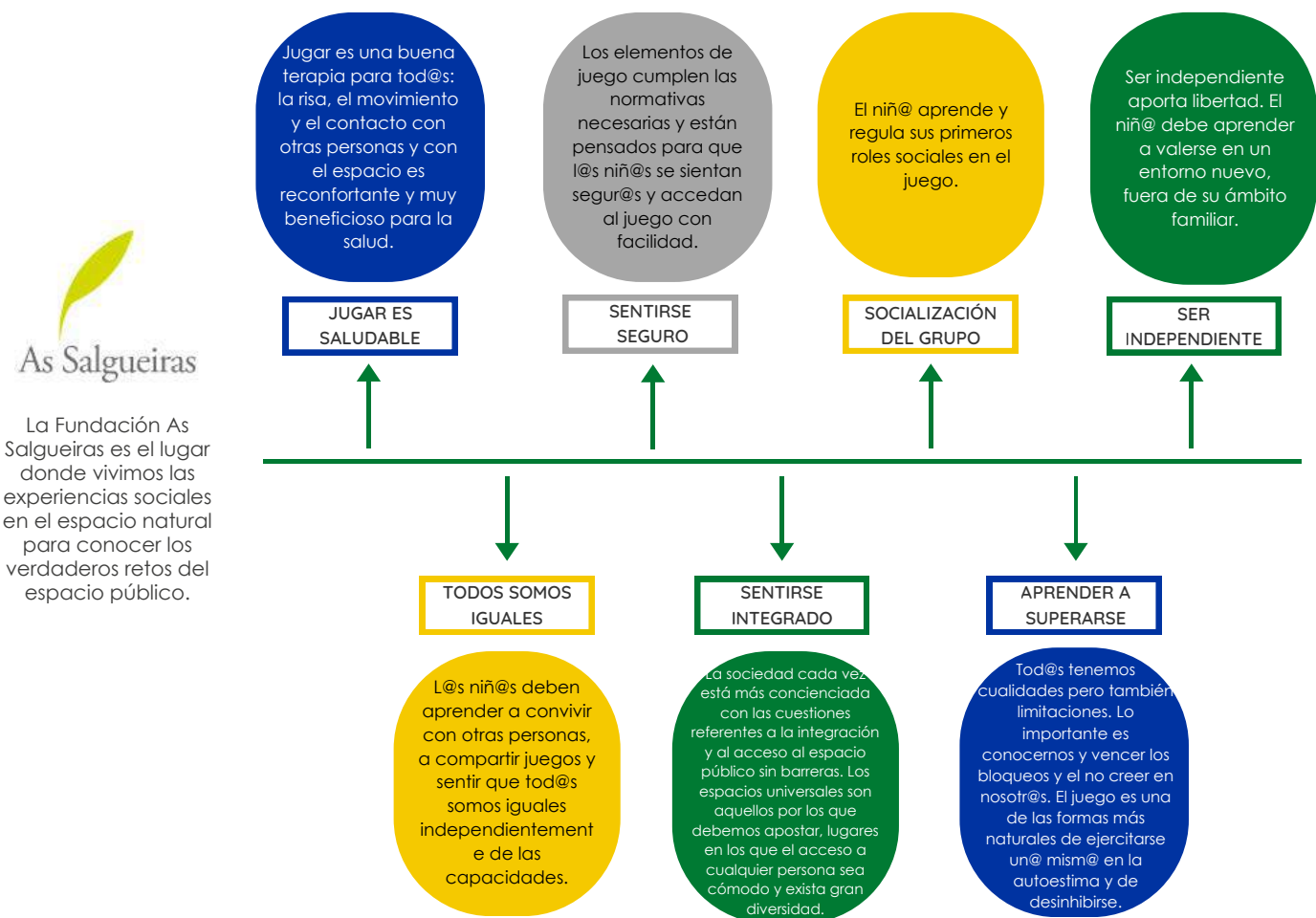
Por otra parte, gracias a la Fundación As Salgueiras tenemos la oportunidad de comprobar, de primera mano, el poder de conexión con los espacios al aire libre, el juego universal y su importancia en el desarrollo emocional y físico de las personas.

Todas estas sinergias nos convierten en expertos en el diseño, ordenación e integración del espacio público, pues entendemos las áreas de juego y sus zonas colindantes como un todo. Ejemplos de distintas configuraciones adaptadas a la la universalidad son:

- La inclusión de paneles y elementos configurables que permitan desarrollar la motricidad, la memoria, la percepción sensorial a través del oído, la vista y el tacto, incentivando el juego de rol y la interacción.
- La adaptación de nuestros paneles táctiles e informativos al braille, ya que creemos que la comunicación es un pilar fundamental de la universalidad.
- La combinación en nuestro catálogo de diferentes gamas para diferentes públicos, promoviendo así espacios cada vez más intergeneracionales, y llevando la universalidad un paso más allá.

Nuestros 7 principios del diseño universal

Como nuestra misión es hacer que nuestros parques infantiles sean lo más universales e inclusivos posible, integramos 7 principios de universalidad en nuestro trabajo. Estos se inspiraron en nuestra Fundación As Salgueiras, en la que se puede disfrutar de distintas actividades en un entorno natural. Nos complace decir que diariamente trabajamos y vivimos según estos principios.



Construyendo universalidad

Para poner en práctica nuestros principios, hay algunos conceptos que tenemos en cuenta al desarrollar nuestros espacios públicos. En primer lugar, la importancia de un diseño inclusivo, inteligente y multifuncional. Además, tratamos de que nuestros parques infantiles estimulen no solo uno, sino todos o casi todos los sentidos. Finalmente, aumentamos la accesibilidad al repensar el espacio y al eliminar las barreras dentro y alrededor del área de juego.

La importancia del diseño

Un diseño adecuado, adaptado a la diversidad, puede convertir una barrera en una puerta de entrada. Para ello, nuestr@s diseñadores consideran las cualidades, pero también los límites de l@s niñ@s, desde el primer boceto y hasta el final del diseño. También incluyen variedad de elementos, como señalización clara o rampas, por ejemplo.

Un diseño adecuado puede convertir una barrera en una puerta de entrada



Estimulando Los Sentidos

Como tod@s percibimos el mundo de manera diferente, tenemos una forma distinta de valorar nuestros sentidos. Donde un niñ@ responde más a elementos visuales, otr@ podría beneficiarse mucho jugando con diferentes sonidos o texturas. Por tanto, es importante incluir tantos elementos sensoriales diferentes como sea posible en el espacio público.

Un ejemplo de estos son las fachadas temáticas con texturas: dibujos esquemáticos a los que se insertan masas con color y texturas. De esta forma, la imagen no solo se puede ver, sino también tocar; así, un ciegu@ percibe con el tacto, pero también una persona sin discapacidad visual toca materiales. Estos elementos, combinados con otros, estimulan el entusiasmo y la capacidad de aprendizaje, haciendo del espacio de juego un lugar emocionante para tod@s.

Creando Accesibilidad

Todo el mundo debe poder entrar y salir de la zona sin problema: crear suficiente espacio en el que haya zonas de paso libres con ancho y altura idóneos. Toda el área debe estar libre de obstáculos, para que las sillas de ruedas puedan moverse y girar libremente. Finalmente, también tenemos en cuenta árboles, bancos u otros elementos que rodean el espacio, para asegurar una indicación clara de sus límites y que haya zonas para el descanso.

Es importante incluir tantos elementos sensoriales diferentes como sea posible





NORMATIVA

DIN 33942

Por nuestros principios, y las medidas que tomamos para ponerlos en práctica, cumplimos con los estándares de la normativa europea. La norma más conocida en materia de espacios públicos universales e inclusivos es la DIN 33942; esta norma fue legislada en Alemania con una versión actual de 2015. Sin embargo, hasta la fecha, ningún otro país europeo la elevó a norma obligatoria.

Como se comentó anteriormente, es difícil contener todos los aspectos de la diversidad en una sola regla universal. Dado que los casos son tan variados que podemos hablar desde un adolescente con obesidad mórbida hasta un niñ@ con ceguera o un adult@ con limitaciones, captar la universalidad en la normativa es complicado. No obstante, esta DIN probablemente conducirá en un futuro a algún estándar europeo de Espacios de Juego Universales.

En Galopín hemos sido pioneros en autoimponernos la normativa DIN 33942 como estándar de calidad y como norma básica de nuestro trabajo en el diseño de elementos universales; esto nos ha ayudado a tener un catálogo muy amplio de referencias, tanto de juegos certificados oficialmente por esta norma, como de otros en los que tod@s l@s niñ@s pueden participar, puesto que cumplen ampliamente con los requerimientos de esta norma.



Orden Ministerial de Accesibilidad a los Espacios Públicos 2022

En relación a cuestiones de accesibilidad, es importante destacar que en España el 02 de octubre de 2022 entró en vigor la Orden Ministerial de "Accesibilidad a los espacios públicos", un documento técnico cuyo fin ha sido desarrollar las condiciones básicas de accesibilidad y no discriminación para el acceso y la utilización de los espacios públicos urbanizados. Aunque es recomendable leerlo íntegramente, lo más destacable son los artículos 7 y 8.

Artículo 7. Plazas, parques y jardines.

1. Las plazas, parques y jardines, exceptuándose las áreas ajardinadas, deberán cumplir los siguientes requisitos:

- a) En todo su desarrollo poseerán una altura libre de paso no inferior a 2,20 m.
- b) No existirán escalones aislados en ninguno de sus puntos.
- c) La pavimentación reunirá las características de diseño e instalación definidas para los itinerarios peatonales accesibles en el artículo 11.

2. Se garantizará el acceso a las plazas, parques y jardines desde un itinerario peatonal accesible y este acceso se considerará parte del mismo, por lo que deberá cumplir sus mismos requisitos.

3. Todas las instalaciones, actividades y servicios disponibles en plazas, parques y jardines deberán estar conectadas mediante, al menos, un itinerario peatonal accesible y deberán preverse áreas de descanso a lo largo del mismo en intervalos no superiores a 50 m.

4. En los itinerarios peatonales accesibles de los parques y jardines se dispondrá de información para la orientación y localización de los accesos, las instalaciones, las actividades y los servicios disponibles. La señalización responderá a los criterios establecidos en el capítulo XI e incluirá, como mínimo, la información relativa a ubicación y distancias.



Artículo 8. Sectores de juegos infantiles y de ejercicios. 1. Al menos, uno de cada cinco elementos de cada sector de juegos infantiles y de ejercicios, contará con criterios de accesibilidad universal, debiendo ser, en el caso de los juegos infantiles, este elemento, de tipo dinámico o que genere movimiento al introducirse en su interior. Cuando haya más de un elemento que cuente con criterios de accesibilidad universal, deberán corresponder a diferente categoría. 2. Se garantizará el acceso a los sectores de juegos infantiles y de ejercicios, así como a cada elemento con criterios de accesibilidad universal, desde un itinerario peatonal accesible y este acceso se considerará parte del mismo, por lo que deberá cumplir sus mismos requisitos. 3. Se introducirán contrastes cromáticos y de texturas entre los elementos de juego y de ejercicio, y el entorno, para favorecer la orientación espacial y la percepción de las personas usuarias. 4. Junto a los elementos de juego y de ejercicio que deban contar con criterios de accesibilidad universal, se preverán espacios libres de obstáculos donde pueda inscribirse un círculo de 1,50 m de diámetro mínimo. Dichas áreas en ningún caso coincidirán con el ámbito de paso del itinerario peatonal accesible.

En España el 02 de octubre de 2022 entró en vigor la Orden Ministerial de "Accesibilidad a los espacios públicos", un documento técnico cuyo fin ha sido desarrollar las condiciones básicas de accesibilidad y no discriminación para el acceso y la utilización de los espacios públicos urbanizados

Design for all

Gracias al cumplimiento de nuestros principios y la búsqueda continua de la mejora, Galopín se enorgullece de haber sido el ganador del premio Design For All 2014.

La Fundación Design for All es una organización internacional sin ánimo de lucro y fundada en 2001. Esta organización tiene como objetivo promover la investigación y generar conocimiento, aplicando y difundiendo el Diseño para Tod@s en empresas y entidades. La asociación apoya también a organismos públicos y privados, administraciones y agentes educativos como diseñadores y profesionales en general. La Fundación Design for All promueve la comunicación, la cooperación y el intercambio de experiencias locales e internacionales a todos los niveles.

¡Nos alegró mucho recibir el premio y estamos decididos a mantener nuestro estándar en el futuro!



EJEMPLOS

Cómic

Espacios con suficiente amplitud para maniobrar y pavimento que permite entrar en el parque y acceder a los juegos con sistemas de apoyo.

¡Encuentre más productos en nuestro sitio web!
<https://www.galopinplaygrounds.com>



Zona de reunión con asiento para la comunicación y juegos de roles, en la parte baja del juego con fácil acceso y juego universal conviviendo con zonas de juego de más dificultad.



Tres en raya para jugar desde el interior y el exterior a poca altura.



Panel activo con tres en raya para jugar desde los dos lados del panel y volantes con formas que estimulan el tacto y la vista.



Asiento bajo en la torre central del barco con óculos de visión al exterior.

Asientos en popa y proa como elementos de reunión y zona de paso libre de obstáculos.





Sonajeros con dibujos que suenan al activarse recomendables para el tacto, el oído y la vista al mismo tiempo, fácilmente accesibles.



Tiendita para jugar y comunicarse. En el interior tiene volantes para la estimulación táctil.



Tobogán ancho con asas de agarre que permite el deslizamiento independientemente de las capacidades.

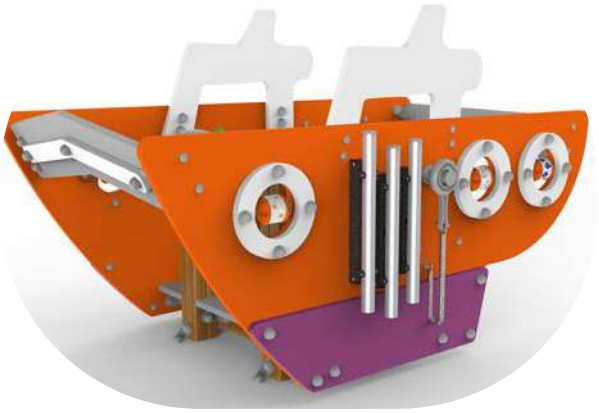


Pasarela ancha que permite las maniobras con sistemas de apoyo y acceso mediante rampa con barras de agarre. Los rodapiés protegen a las ruedas, conteniéndolas dentro.



Burbuja ventana para visualización interior y exterior, que aporta un efecto óptico y que permite jugar a poner caritas con lo que es apropiado para el desarrollo cognitivo.

Móviles accesibles que imitan los mecanismos del submarino para el tacto y coordinación.



Xilófono de tres notas para estimular el oído y hacer melodías sencillas.

Zona interior del barco con asiento, permitiendo interactuar, comunicarse y practicar juegos de rol.



Asiento múltiple tipo cesta para interactuar entre vari@s usuari@s al mismo tiempo, permite un acceso a tod@s y que se ayuden entre ell@s para un juego de balanceo divertido.



Asiento de columpio con elementos de agarre y sujeción para un balanceo seguro que permita a l@s niñ@s tener confianza al balancearse.



Panel activo accesible para estimular el tacto con temática marítima, con formas de animales marinos y móviles con números que se mueven como las olas, lo cual implica coordinación.

Panel selfie accesible con personaje capitán para establecer un rol e interactuar con l@s demás siendo l@s protagonistas.

Panel accesible con ventanal en forma de óculo para visualizar el otro lado y jugar a las caritas permitiendo un desarrollo cognitivo a la vez que se interactúa.

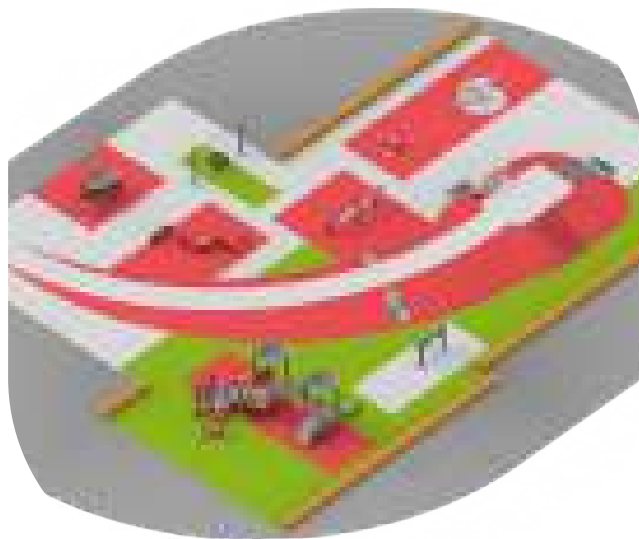
Juego táctil y de coordinación a través de un panel activo accesible con peces móviles.



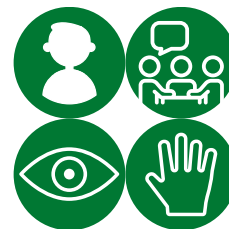
Demod

Espacios con suficiente amplitud para maniobrar y pavimento que permite entrar en el parque y acceder a los juegos con sistemas de apoyo.

¡Encuentre más productos en nuestro sitio web!
<https://www.galopinplaygrounds.com>



Zona accesible de poca altura dentro del conjunto, aportando diseño universal con volante, asiento, tres en raya, óculo, y tobogán de poca altura.



Catalejo accesible en casita que se mueve para poder visualizar a todas partes, activa la vista y la precisión.

Paneles móviles táctiles con volantes y laberintos. Trabaja el tacto, la vista y la coordinación de movimientos al mismo tiempo.

Teléfono para comunicarse y para estimular el sentido del habla y el oído.

Panel táctil con un móvil que desplazar por una guía coordinando el movimiento.

Panel activo que implica movimiento táctil y agilidad mental.

Asiento de reunión y descanso.



Asiento de reunión y descanso.



Asiento múltiple tipo cesta para interactuar entre vari@s usuari@s al mismo tiempo, permite un acceso a tod@s y que se ayuden entre ell@s para un juego de balanceo divertido.





Carrusel nivelado con el suelo para acceso inmediato con sistemas de apoyo, barras de sujeción, asiento y volante para activar el juego. Implica la interacción entre l@s jugador@s para el movimiento del elemento, la coordinación y el equilibrio.



Asiento de reunión y descanso.



Xilófonos de múltiples notas accesibles con baquetas para percutir. Juego musical que estimula el oído, el tacto y que puede crear melodías para divertirse y también bailar. Se desarrolla la coordinación y cierta precisión musical.





Tubo apto para el gateo y la interacción.



Fruit

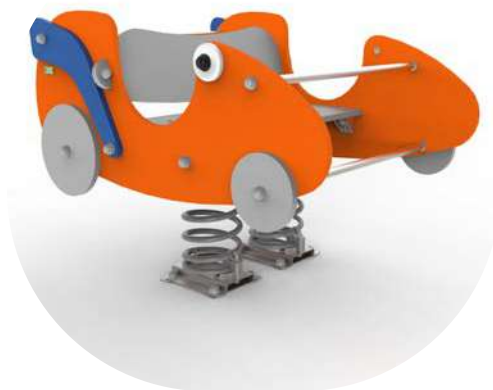
Espacios con suficiente amplitud para maniobrar y pavimento que permite entrar en el parque y acceder a los juegos con sistemas de apoyo.

¡Encuentre más productos en nuestro sitio web!
<https://www.galopinplaygrounds.com>





Muelle con respaldo que recoge mejor el cuerpo del niñ@ para que se balancee con seguridad y comodidad.



Elementos flotantes para pisar o sentarse y probar el equilibrio desde muy poca altura.



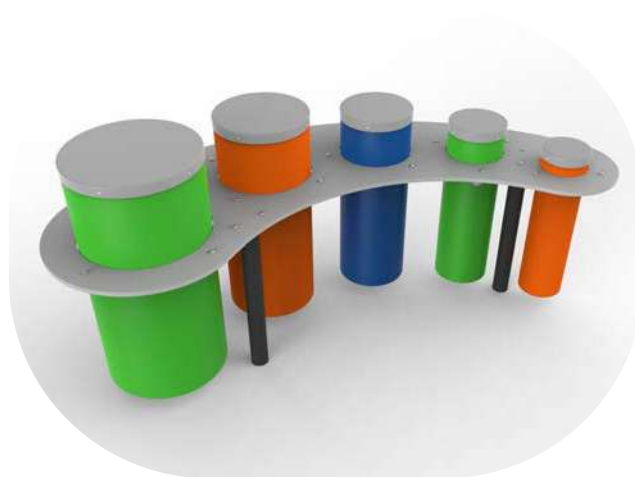
Pasitos para atravesar la pasarela a través del agarre a la cuerda, manteniendo el sentido del equilibrio.

Asiento para zona de reunión o descanso.





Tambores musicales accesibles de diferentes alturas para interactuar entre vari@s usuari@s y desarrollar el sentido musical y el ritmo.



Plataformas nido con barras para agarrarse.

Natura

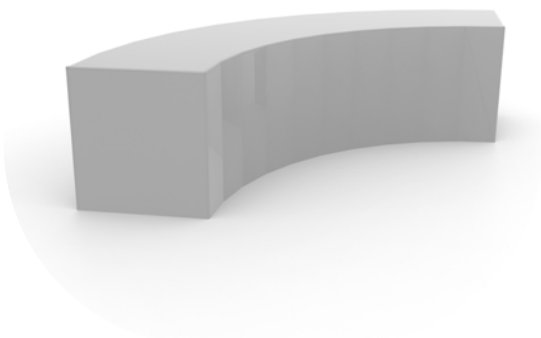
Espacios con suficiente amplitud para maniobrar y pavimento que permite entrar en el parque y acceder a los juegos con sistemas de apoyo.

¡Encuentre más productos en nuestro sitio web!
<https://www.galopinplaygrounds.com>





Cuentacuentos para tod@s, en el que poder explicarse a un público e inventar historias o hacer teatro abierto.



Elementos de reunión accesibles para niñ@s y adult@s, en los que relacionarse y tener contacto entre ell@s sin necesidad de orientarse al juego.



Juego de interior a exterior de la casita de muy fácil acceso con sistemas de apoyo o sillas.

Aros y tres en raya como juegos que estimulan al usuari@.





Zona de reunión con asiento bajo en la torre-castillo, permite el acceso al juego con sistemas de apoyo y sillas para un juego en el que se establezcan roles.

Tres en raya situado en el corazón del castillo de fácil acceso como juego táctil y cognitivo.



Asiento de columpio con elementos de agarre y sujeción para un balanceo seguro que permita a l@s niñ@s tener confianza al balancearse.





Asiento múltiple tipo cesta para interactuar entre vari@s usuari@s al mismo tiempo, permite un acceso a tod@s y que se ayuden entre ell@s para un juego de balanceo divertido.



Puzzle temático en el que se graban formas sobre la madera para estimular el tacto y la vista, al mismo tiempo que las habilidades cognitivas para unir los conceptos necesarios.



Teléfono para comunicarse, de fácil acceso y para estimular el sentido del habla y el oído.



Tobogán ancho con asas de agarre que permite el deslizamiento independientemente de las capacidades.

Móviles táctiles a lo largo de la pasarela ancha y también accesible desde el exterior.

Tienda para jugar y comunicarse. En el interior tiene volantes para la estimulación táctil.

Burbuja ventana para visualización interior y exterior, que aporta un efecto óptico y que permite jugar a poner caritas con lo que es apropiado para el desarrollo cognitivo.

Sonajeros con dibujos fácilmente accesibles, que suenan al activarse recomendables para el tacto, el oído y la vista.

Pasarela ancha que permite las maniobras con sistemas de apoyo y acceso mediante rampa con barras de agarre. Los rodapiés protegen a las ruedas, conteniéndolas dentro.

Táctiles de diferentes formas y texturas para experimentar con el contacto y la vista.

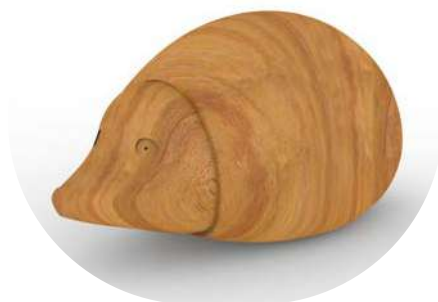
Tres en raya para jugar y accesible desde dentro y desde fuera.

Xilófono de tres notas con baqueta incorporada para percutir en los tubos; un juego de sonido para estimular el oído y hacer melodías sencillas.





Animalitos achuchables sin movimiento para permitir un juego tranquilo en el que se reconozca al personaje por el tacto y la forma y se puedan abrazar.



Vícar

En el pueblo de Vícar, en Almería instalamos un parque temático con diversidad de elementos históricos, culturales y universales.



El espacio temático resultó ser un gran éxito y atrae a una amplia variedad de familias. Ahora, tanto l@s niñ@s como sus padres pueden disfrutar y conocer la rica historia de Vícar.

¡Encuentre más productos en nuestro sitio web!
<https://www.galopinplaygrounds.com>



Galapagar

En Galapagar, Madrid, instalamos una zona inclusiva, en la que niñ@s de diferentes edades y capacidades pueden estimular todos sus sentidos.



Esta área, un parque en el que la integración ha sido el objetivo principal, alimenta la imaginación de much@s niñ@s diferentes a diario.

¡Encuentre más productos en nuestro sitio web!
<https://www.galopinplaygrounds.com>



www.galopinplaygrounds.com
info@galopin.es

Síguenos En:

