

CÓMO ADAPTAR JUGUETES PARA NIÑOS CON DISCAPACIDAD MOTORA

¿En qué consiste esta adaptación?

Hay dos formas de realizarla.

La más sencilla es hacer o comprar una “pastilla de pilas”



Esta adaptación se puede hacer en juguetes que tienen una tecla de ON/OFF, y un interruptor situado en el propio juguete para activarlo.

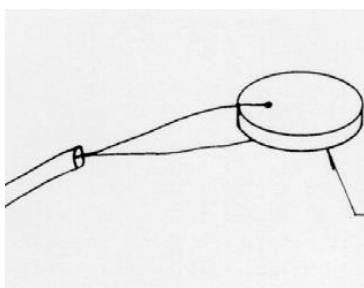
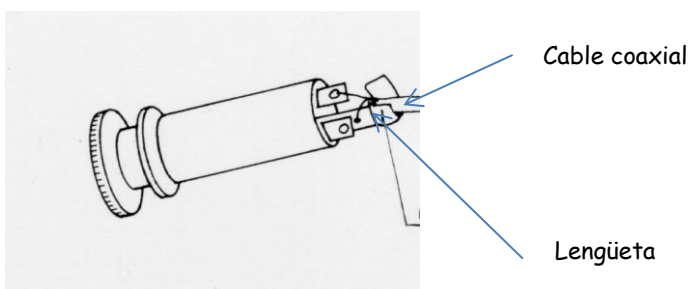


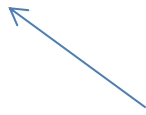
El extremo de la pastilla se coloca entre la pila y el contacto, y en el otro extremo se conecta el pulsador.

El interruptor del juguete se coloca en posición "ON" y mientras se mantenga activado el pulsador el juguete estará funcionando, si se deja de pulsar el juguete dejará de funcionar.

Qué material necesitamos para fabricar el cable adaptador de juguetes:

1. Material de circuito impreso de doble cara. Normalmente se vende en placas de 100 x 50 mm.
2. Cable coaxial, flexible, con cubierta de goma. Normalmente usado para cables de auriculares. La longitud del cable a criterio y dependiendo de las necesidades, oscilará de uno a dos metros.
- 3- Un jack aéreo mono hembra de 3,5 mm.





Placa de circuito impreso de doble cara

En caso que no estéis dispuestos a fabricarlo, podéis encontrarlo en las casas que distribuyen juguetes adaptados.

La segunda forma de adaptar el juguete consiste en conectar al propio cableado del juguete una entrada de Jack hembra de 3,5. De esta forma, teniendo encendido el juguete y conectando en el jack el pulsador, podemos activar la función del juguete.



Tened en cuenta las normas de seguridad de los juguetes, asegurando que las adaptaciones efectuadas en los mismos no supongan peligro alguno para el niño.

Aquí os ofrecemos una variedad de juguetes adaptados a pulsador externo



Un pompero con el que el niño podrá hacer miles de pompas

Instrumentos musicales con variedad de canciones grabadas





Muñecos que cantan, bailan y hablan



Para muchos niños con discapacidad, poder activar un juguete a través de un pulsador, además de los propios beneficios del juego, es el primer paso para después acceder a otros dispositivos como un ordenador, un comunicador, un mando de televisor, etc.