

JUEGOS INFANTILES INCLUSIVOS



EDICIÓN
2023



CURUMI SPA
San Martín 2179
Maipú, Santiago
3° Edición - 2023

A close-up photograph of children's hands playing with colorful, flexible tubes in shades of blue, green, and purple. The background is slightly blurred, focusing on the interaction with the tubes.

04

JUNTOS VAMOS A JUGAR

07

INNOVACIÓN CONSTANTE

15

SERIE ACERO

A young child in a white long-sleeved shirt is playing with large, colorful wooden shapes on a playground. The child is reaching up towards a yellow shape. The background shows other playground equipment and a paved area.

33

SERIE MADERA

A photograph of two children playing on a sandy playground. One child is wearing a dark jacket and the other is wearing a light-colored jacket. They are both looking down at a large yellow ball on the ground.

51

SERIE COMPLEMENTOS

55

NUESTROS SELLOS



JUNTOS, VAMOS A JUGAR

En el año 2019, se forja un entusiasta equipo con el claro objetivo de contribuir a que nuestras ciudades transiten a ser mejores lugares para habitar. Con enorme ilusión, estudio y perseverancia nace "Curumi"; un Proyecto que incorpora las características del Diseño Universal con un fuerte foco inclusivo, proponiendo un valioso giro a las propuestas conocidas hasta el momento para juego infantil.

Son tres años en los que Juegos

Inclusivos Curumi ha ido aportando tonalidades, para el hermoso arcoíris*, que es la inclusión. Desde su génesis el Equipo se esfuerza por gestar soluciones de diseño únicos en el mercado, que dialogan con principios de Diseño Universal y con los de Participación Social; comprometiéndose activamente a la eliminación de barreras, que puedan interferir en el desarrollo del derecho fundamental de la infancia: jugar.

* Curumi, significa arcoíris, proviene de la lengua aymara.

El Pueblo Aymara habita en la precordillera y altiplano andino de Sudamérica.

ESPACIO SOCIAL

Una plaza, por definición, es un espacio social; imprescindible para la conexión con otros y el entorno. Juegos Inclusivos Curumi, potencia estos espacios transitando hacia un nivel superior de respeto y valoración por la infancia, en el cual niños y niñas, se sientan convocados al juego.

Plazas y zonas destinadas para el juego libre, cobran vital importancia para procesos de estimulación, mediante el contacto con pares; las experiencias de juego fortalecen el ejercicio de habilidades para la vida.

Te invitamos a conocer el camino que Juegos Inclusivos Curumi ha emprendido para lograr Diseño Universal con una mirada técnica, didáctica y terapéutica.





LEY 20.422 ART. 4º

Es deber del Estado promover la igualdad de oportunidades de las personas con discapacidad.

www.bcn.cl



EL ESTUDIO NACIONAL DE LA DISCAPACIDAD

El 16,7% de la población de 2 y más años, se encuentra en situación de discapacidad.

www.biblioteca.digital.gob.cl



CENSO 2012

Revela la que las personas con discapacidad son el principal grupo vulnerable en Chile.

www.senadis.gob.cl



EN CIFRAS

ENDIDE reveló que 2.703.893 personas adultas del país presenta algún grado de discapacidad.

www.ine.gob.cl

INNOVACIÓN CONSTANTE

Nos propusimos profundizar nuestros diseños, para favorecer aún más el juego inclusivo; soluciones particulares para las diversas situaciones de discapacidad. Durante 2022, nos reunimos con diferentes Instituciones para conocer necesidades específicas y plasmarlas en soluciones que dialoguen con ámbitos del Diseño Universal y la Ley de Inclusión.

INCLUSIÓN, NUESTRA PRIORIDAD



SITUACIÓN DE DISCAPACIDAD AUDITIVA



ÁMBITO	NECESIDAD ESPECÍFICA	SOLUCIONES CURUMI	
Social	Contar con la presencia de acompañante(s)	<ul style="list-style-type: none"> · Rampa(s) y estructuras amplias. · Doble acceso 	Acceso fácil: disposición del espacio de manera lógica
Sensorial y cognitivo	Mejorar percepción de peligro	<ul style="list-style-type: none"> · Superficie podotáctil · Barandas de agarre (gruesas) · Segundo acceso 	Reconocimiento de pendientes, ubicación de zonas de interacción y límites de la estructura
	Actividades que aporten información sensorial	<ul style="list-style-type: none"> · Uso estratégico del color y materialidad: Paneles musicales y sensoriales 	Estimulación adecuada que evita la sobrecarga sensorial
Motor	Procesar información a través de actividades	<ul style="list-style-type: none"> · Baranda gruesa, triple altura · Tobogán con altura para silla de ruedas. · Cuerdas, muro de escalada 	Estimulación de equilibrio, orientación espacial y esquema corporal
	Entretención y oportunidad de juego variada e informada	<ul style="list-style-type: none"> · Pictogramas · Plano sobrerrelieve · Colores de alto contraste 	Pistas visuales precisas que otorgan guías claras y constantes

SITUACIÓN DE DISCAPACIDAD COGNITIVA



ÁMBITO	NECESIDAD ESPECÍFICA	SOLUCIONES CURUMI
Social	Compañía social y entorno que aporte seguridad	<ul style="list-style-type: none"> · Rampa(s) 1.5m ancho · Amplia superficie de juego · Baranda DS.50 <p>Juego seguro, sociabilización y entretenimiento</p>
Sensorial y cognitivo	Acceso a elementos visuales atractivos	<ul style="list-style-type: none"> · Colores llamativos y contrastantes · Paneles motrices desafiantes <p>Volcar atención a los elementos presentes con foco terapéutico</p>
	Experimentar instancias de integración sensorial y juego entre pares	<ul style="list-style-type: none"> · Columpio terapéutico · Tobogán · Implementación musical <p>Aporte de experiencias de integración sensorial</p>
Motor	Acceder a actividades de manera independiente	<ul style="list-style-type: none"> · Plano sobrerrelieve · Alfabeto dactilológico · Representaciones gráficas <p>Información del equipamiento lúdico, que gesta independencia</p>
	Actividades llamativas, sencillas y estimulantes	<p>Espacio organizado de manera lógica y estructurada</p> <p>Procesos de anticipación y participación entre pares</p>

SITUACIÓN DE DISCAPACIDAD VISUAL



ÁMBITO	NECESIDAD ESPECÍFICA	SOLUCIONES CURUMI	
Social	Sensibilizar a la comunidad respecto a Sistema Braille	<ul style="list-style-type: none"> · Implementación panel interpretativo · Macro Cajetín con relieve · Sistema Braille 	Sensibilización y aprendizaje. Aporte para lectoescritura
Sensorial y cognitivo	Poseer un esquema mental del espacio para el juego	Plano sobrerrelieve táctil	Ubicación espacial, dimensiones, accesos y actividades
	Información de puntos de referencia	<ul style="list-style-type: none"> · Rampa con piso podotáctil · Guía para bastón o manos · Pasamanos normativa DS.50 	Información y seguridad
Motor	Comprensión del entorno inmediato	Paneles sensoriales (musicales y táctiles)	Desafíos a nivel cognitivo, exposición a texturas
	Seguridad en el tránsito	Uso diferenciado del color (altocontraste)	Actividades localizadas de manera segura y autónoma

TEA - NEURODESARROLLO



ÁMBITO	NECESIDAD ESPECÍFICA	SOLUCIONES CURUMI
Social	Presencia de acompañantes	<ul style="list-style-type: none"> · Rampa(s) 1.5m ancho · Amplia superficie de juego · Baranda DS.50 <p>Posibilidad de acceso, que facilita intervención ágil en caso de descompensación</p>
	Contar con espacios de recuperación	<ul style="list-style-type: none"> · Espacio con bancas individuales · Sombreadero <p>Permite alejarse de la agitación y el ruido</p>
Sensorial y cognitivo	Experimentar instancias de integración sensorial y juego entre pares	<ul style="list-style-type: none"> · Simplificación de espacios · Paneles táctiles · Paneles musicales <p>Ralentizar interacciones, en caso de necesidad</p>
	Contar con rutinas abordables y comprensibles	<ul style="list-style-type: none"> · Senderos intuitivos · Rutas lógicas · Espacio físico amplio <p>Información valiosa que aporta a rutinas (zonas de interacción, accesos, salida, otros)</p>

SITUACIÓN DE DISCAPACIDAD MOTORA



ÁMBITO	NECESIDAD ESPECÍFICA	SOLUCIONES CURUMI
Social	Acceso a zonas de juego	<ul style="list-style-type: none"> · Piso antideslizante · Barandas de agarre (gruesas) · Segundo acceso <p>Accesos y traslados seguros</p>
Sensorial y cognitivo	Experimentar instancias de estimulación sensorial	<ul style="list-style-type: none"> · Rampa amplia · Columpio con respaldo · Área antivuelco <p>Soporte e independencia</p>
		<ul style="list-style-type: none"> · Columpio vestibular · Paneles musicales · Paneles sensoriales <p>Estimulación multisensorial</p>
Motor	Desafíos motores absorbables	<ul style="list-style-type: none"> · Baranda triple altura · Tobogán con altura para silla de ruedas · Cuerdas, muro de escalada <p>Uso de estructuras y reconocimiento del uso del cuerpo</p>
	Acceso y entretención	<ul style="list-style-type: none"> · Uso de estructuras y reconocimiento del uso del cuerpo · Senderos demarcados. · Baranda triple altura <p> <ul style="list-style-type: none"> · Equilibrio · Autonomía · Sensación de logro </p>

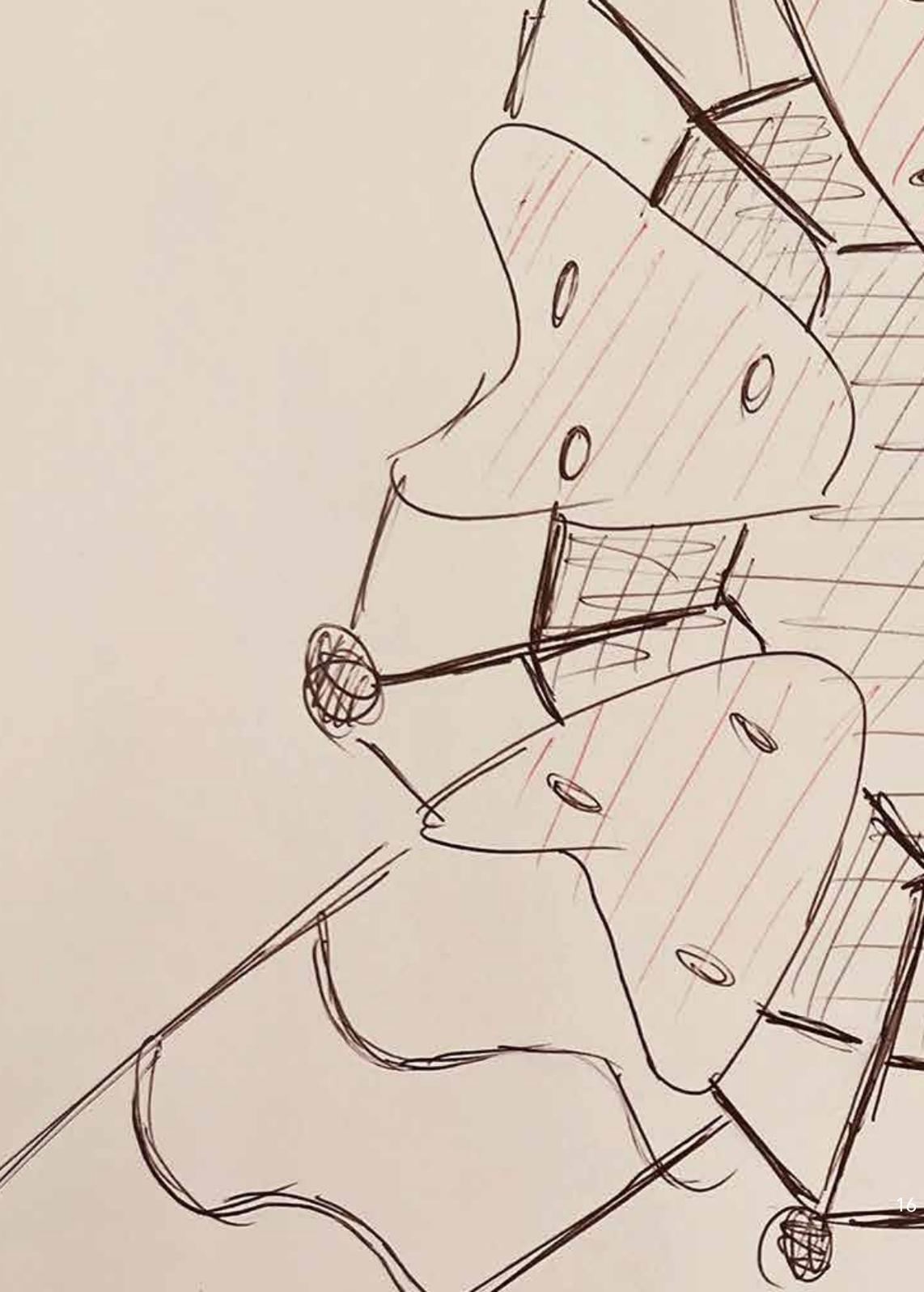


SERIE

ACERO

Los primeros bocetos, se configuraron con diferentes propuestas desde la mirada adulta. Posterior a ello gestamos instancias de conversación entre niños y niñas de diferentes lugares de Chile y con múltiples intereses; los invitamos a imaginar su juego ideal, su favorito. Advertimos la plenitud la creación libre, la infancia es perfectamente capaz de explicitar cómo es el diseño perfecto para jugar.

Curumi Inclusivo ofrece una amplia gama de elementos enfocados desde el juego y el disfrute, con un fuerte foco en el desarrollo sensorial, que hemos diseñado cuidadosamente para así gestar mejores lugares para jugar.



DISEÑO

Ante el incommensurable valor del juego infantil, nos propusimos diseñar juegos que gesten inclusión. Los procesos creativos involucraron a diversos profesionales, buscando diversión, participación y que su acceso fuese universal. Posterior a ello, generosos niños y niñas nos contaron cuáles son sus juegos favoritos: vivir una gran travesía siendo piratas, participar en un circo, conducir una locomotora, entre otras.

Nuestro compromiso es brindar diseño, inclusión y calidad a todos. En Curumi, todos podemos jugar.

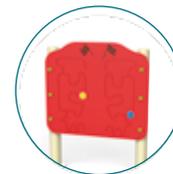
sombreadero

ACHAYA



OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN PARA ZONAS INTERACTIVAS

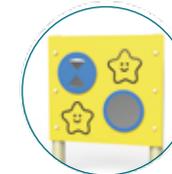
PANELES INTERACTIVOS



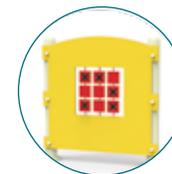
008



010



005



006

JUEGOS MUSICALES



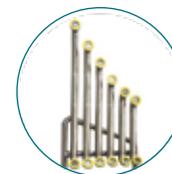
HK-H18



HK-B03



HK-B10



HK-A07

PISO PODOTÁCTIL



PP-C01

MAPA TÁCTIL SOBRE RELIEVE



MT-C02

CÓDIGO	NOMBRE DEL PRODUCTO		EDAD	MEDIDAS	CAPACIDAD
001	ACHAYA		+2	10,00 x 7,00 x 4,00 m	35

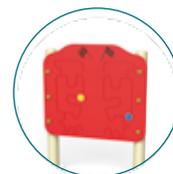


UQUI



OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN PARA ZONAS INTERACTIVAS

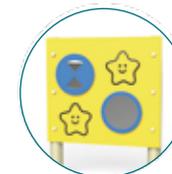
PANELES INTERACTIVOS



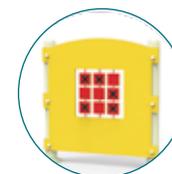
008



010



005



006

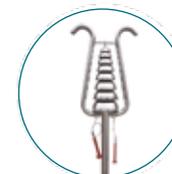
JUEGOS MUSICALES



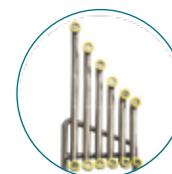
HK-H18



HK-B03



HK-B10



HK-A07

PISO PODOTÁCTIL



PP-C01

MAPA TÁCTIL SOBRE RELIEVE



MT-C02

CÓDIGO	NOMBRE DEL PRODUCTO		EDAD	MEDIDAS	CAPACIDAD
002	UQUI		+2	10,00 x 7,00 x 4,50 m	15

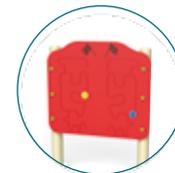


LAQAMPU



OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN PARA ZONAS INTERACTIVAS

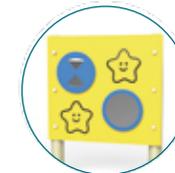
PANELES INTERACTIVOS



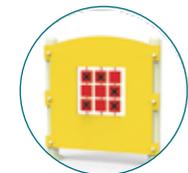
008



010



005



006

JUEGOS MUSICALES



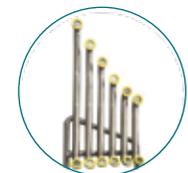
HK-H18



HK-B03



HK-B10



HK-A07

PISO PODOTÁCTIL



PP-C01

MAPA TÁCTIL SOBRE RELIEVE



MT-C02

CÓDIGO	NOMBRE DEL PRODUCTO		EDAD	MEDIDAS	CAPACIDAD
003	LAQAMPU		+2	12,00 x 12,00 x 4,20 m	45

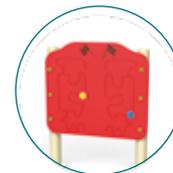


HELICÓPTERO



OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN PARA ZONAS INTERACTIVAS

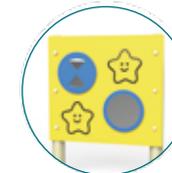
PANELES INTERACTIVOS



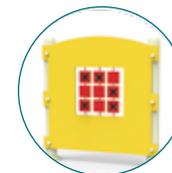
008



010



005



006

JUEGOS MUSICALES



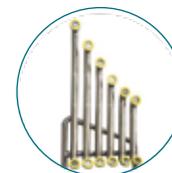
HK-H18



HK-B03



HK-B10



HK-A07

PISO PODOTÁCTIL



PP-C01

MAPA TÁCTIL SOBRE RELIEVE



MT-C02

CÓDIGO	NOMBRE DEL PRODUCTO		EDAD	MEDIDAS	CAPACIDAD
004	HELICÓPTERO		+2	8,00 x 8,00 x 4,00 m	10

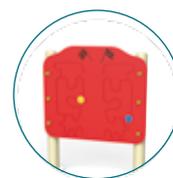


ARUMA



OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN PARA ZONAS INTERACTIVAS

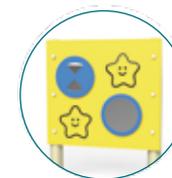
PANELES INTERACTIVOS



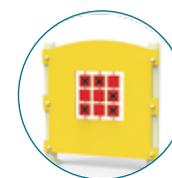
008



010



005



006

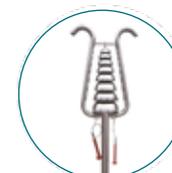
JUEGOS MUSICALES



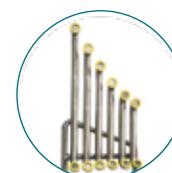
HK-H18



HK-B03



HK-B10



HK-A07

PISO PODOTÁCTIL



PP-C01

MAPA TÁCTIL SOBRE RELIEVE



MT-C02

CÓDIGO	NOMBRE DEL PRODUCTO		EDAD	MEDIDAS	CAPACIDAD
005	ARUMA		+2	6,90 x 4,80 x 4,00 m	10

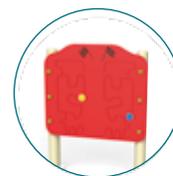


BARCO PIRATA



OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN PARA ZONAS INTERACTIVAS

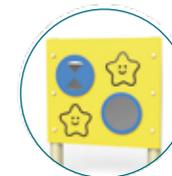
PANELES INTERACTIVOS



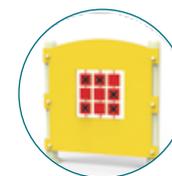
008



010



005



006

JUEGOS MUSICALES



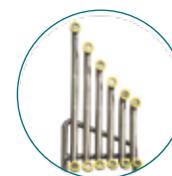
HK-H18



HK-B03



HK-B10



HK-A07

PISO PODOTÁCTIL



PP-C01

MAPA TÁCTIL SOBRE RELIEVE



MT-C02

CÓDIGO	NOMBRE DEL PRODUCTO		EDAD	MEDIDAS	CAPACIDAD
006	BARCO PIRATA		+2	7,60 x 6,50 x 5,30 m	45

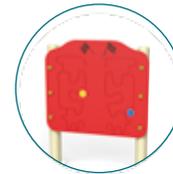


TREN DOBLE



OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN PARA ZONAS INTERACTIVAS

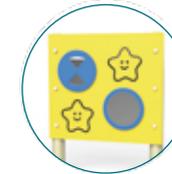
PANELES INTERACTIVOS



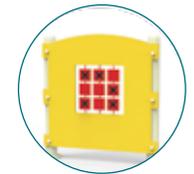
008



010



005



006

JUEGOS MUSICALES



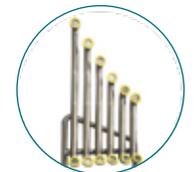
HK-H18



HK-B03



HK-B10



HK-A07

PISO PODOTÁCTIL



PP-C01

MAPA TÁCTIL SOBRE RELIEVE



MT-C02

CÓDIGO	NOMBRE DEL PRODUCTO		EDAD	MEDIDAS	CAPACIDAD
007	TREN DOBLE		+2	7,35 x 3,25 x 3,20 m	35

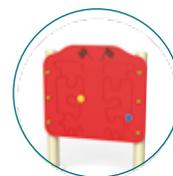


TREN SIMPLE



OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN PARA ZONAS INTERACTIVAS

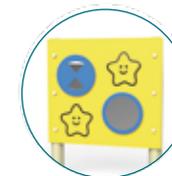
PANELES INTERACTIVOS



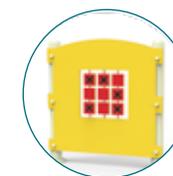
008



010



005



006

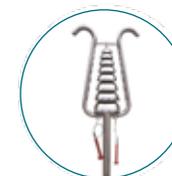
JUEGOS MUSICALES



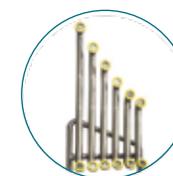
HK-H18



HK-B03



HK-B10



HK-A07

PISO PODOTÁCTIL



PP-C01

MAPA TÁCTIL SOBRE RELIEVE



MT-C02

CÓDIGO	NOMBRE DEL PRODUCTO		EDAD	MEDIDAS	CAPACIDAD
009	TREN SIMPLE		+2	6,15 x 3,20 x 3,20 m	2h5

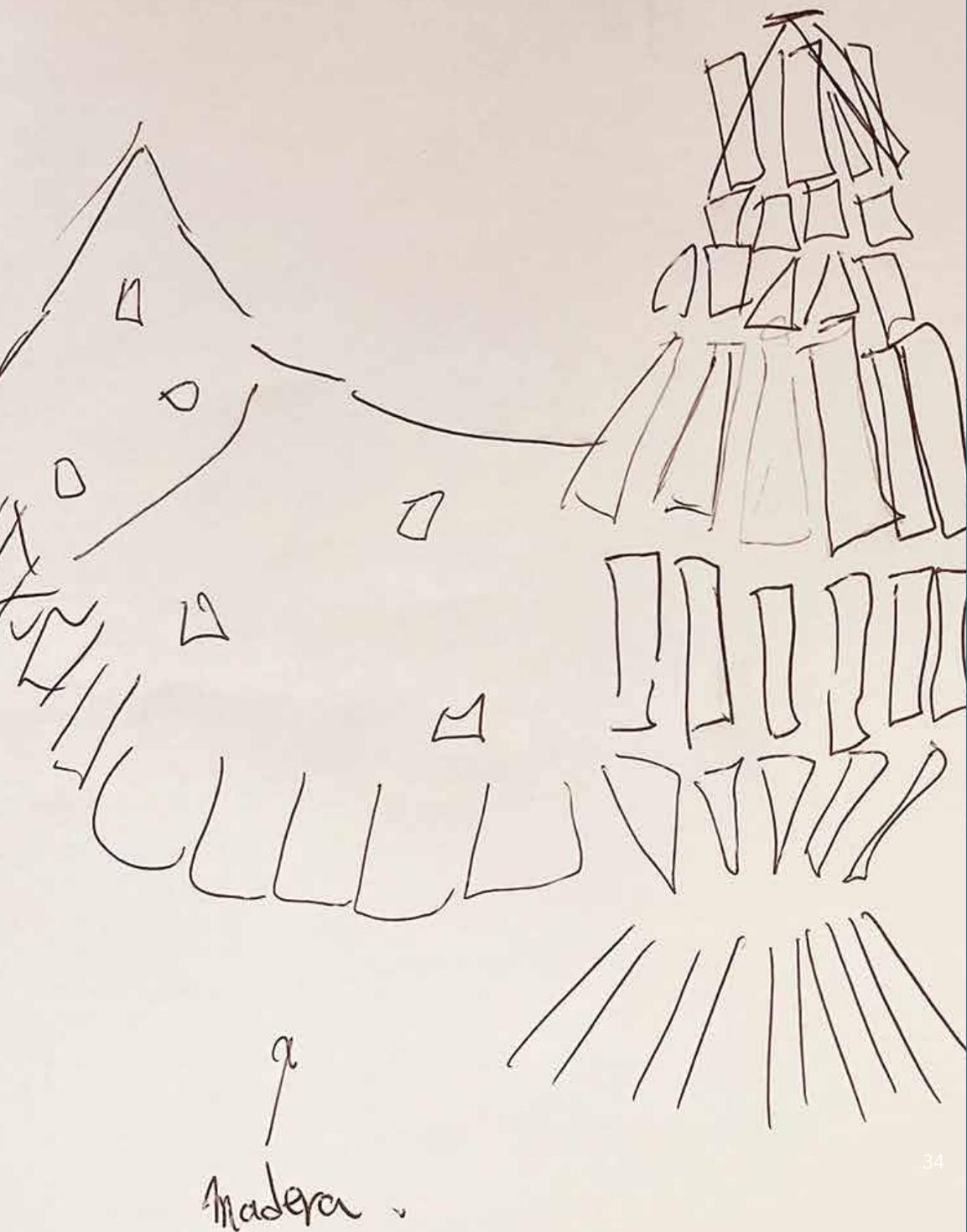


SERIE

MADERA

Somos muchos habitantes en el mundo y el progreso, con todos sus beneficios tiene la desventaja de requerir cada vez más recursos. Afortunadamente, nos dimos cuenta que no solo podemos aprovechar el medio ambiente, sino que también debemos darle tiempo para absorber los cambios y ayudar a la naturaleza a mantener un equilibrio entre lo que necesitamos y lo que necesita.

En el proceso de producción de "Serie Madera", utilizamos solamente materiales certificados y desarrollamos sistemas de control de alta calidad que contempla diversas etapas; lo que certifica todas las estructuras de la línea, cumpliendo así con los más estrictos estándares de calidad.



Loica.

DISEÑO

Los primeros bocetos, se configuraron con diferentes propuestas del equipo. Posterior a ello gestamos instancias de conversación entre niños y niñas de diferentes lugares de Chile y con múltiples intereses; los invitamos a imaginar su juego ideal, su favorito. Advertimos la plenitud la creación libre, la infancia es perfectamente capaz de explicitar cómo es el diseño perfecto para jugar.

Curumi Inclusivo ofrece una amplia gama de elementos enfocados desde el juego y el disfrute, con un fuerte foco en el desarrollo sensorial, que hemos diseñado cuidadosamente para así gestar mejores lugares para jugar.

Pendiente

ÁRBOL SIMPLE

OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN PARA ZONAS INTERACTIVAS

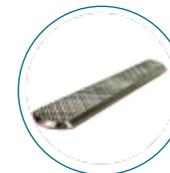


JUEGOS MUSICALES



HK-B03

PISO PODOTÁCTIL



PP-C01

MAPA TÁCTIL SOBRE RELIEVE



MT-C02

CÓDIGO	NOMBRE DEL PRODUCTO	♿	EDAD	MEDIDAS	CAPACIDAD
009	ÁRBOL SIMPLE	✓	+2	4,10 x 5,00 x 3,20 m	15



ÁRBOL DOBLE

OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN PARA ZONAS INTERACTIVAS



JUEGOS MUSICALES



HK-B03

PISO PODOTÁCTIL



PP-C01

MAPA TÁCTIL SOBRE RELIEVE



MT-C02

CÓDIGO	NOMBRE DEL PRODUCTO	♿	EDAD	MEDIDAS	CAPACIDAD
010	ÁRBOL DOBLE	✓	+2	5,50 x 5,00 x 3,20 m	18



ARGOLLAS

OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN PARA ZONAS INTERACTIVAS



CÓDIGO	NOMBRE DEL PRODUCTO	♿	EDAD	MEDIDAS	CAPACIDAD
011	ARGOLLAS	✓	+2	8,50 x 5,00 x 3,30 m	21

JUEGOS MUSICALES



HK-B03

PISO PODOTÁCTIL



PP-C01

MAPA TÁCTIL SOBRE RELIEVE



MT-C02



AUTOMÓVIL

OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN PARA ZONAS INTERACTIVAS



JUEGOS MUSICALES



HK-B03

PISO PODOTÁCTIL



PP-C01

MAPA TÁCTIL SOBRE RELIEVE



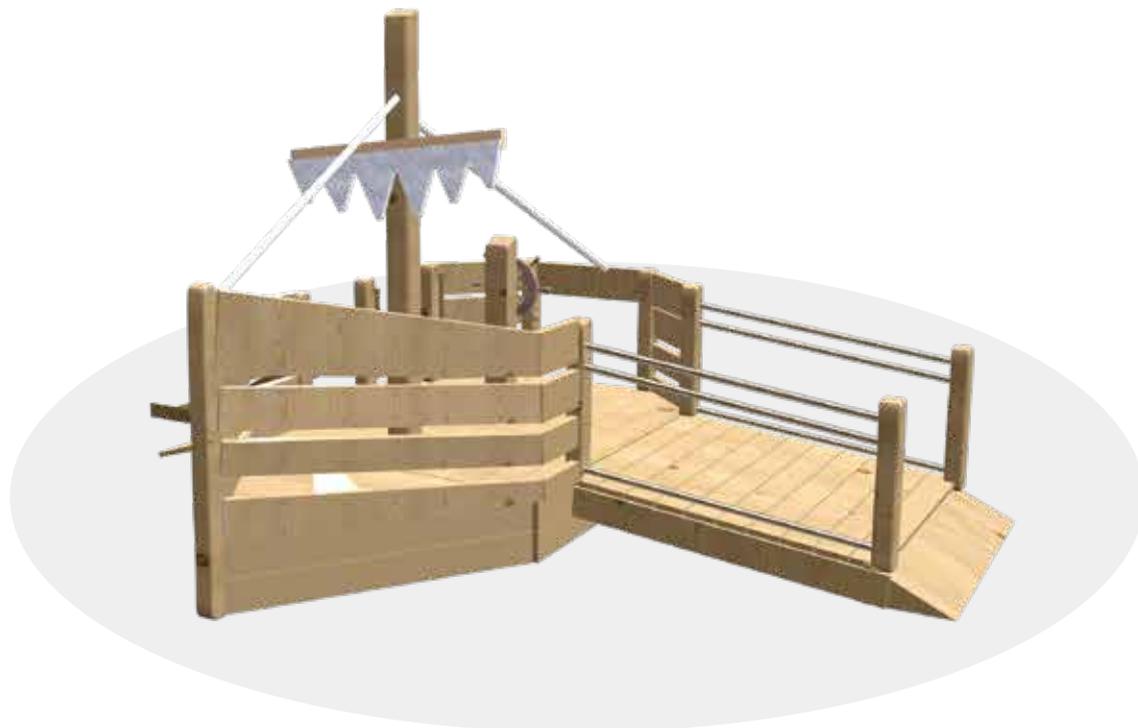
MT-C02

CÓDIGO	NOMBRE DEL PRODUCTO		EDAD	MEDIDAS	CAPACIDAD
012	AUTOMÓVIL		+2	3,30 x 5,60 x 2,50 m	10



BOTE

OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN PARA ZONAS INTERACTIVAS



JUEGOS MUSICALES



HK-B03

PISO PODOTÁCTIL



PP-C01

MAPA TÁCTIL SOBRE RELIEVE



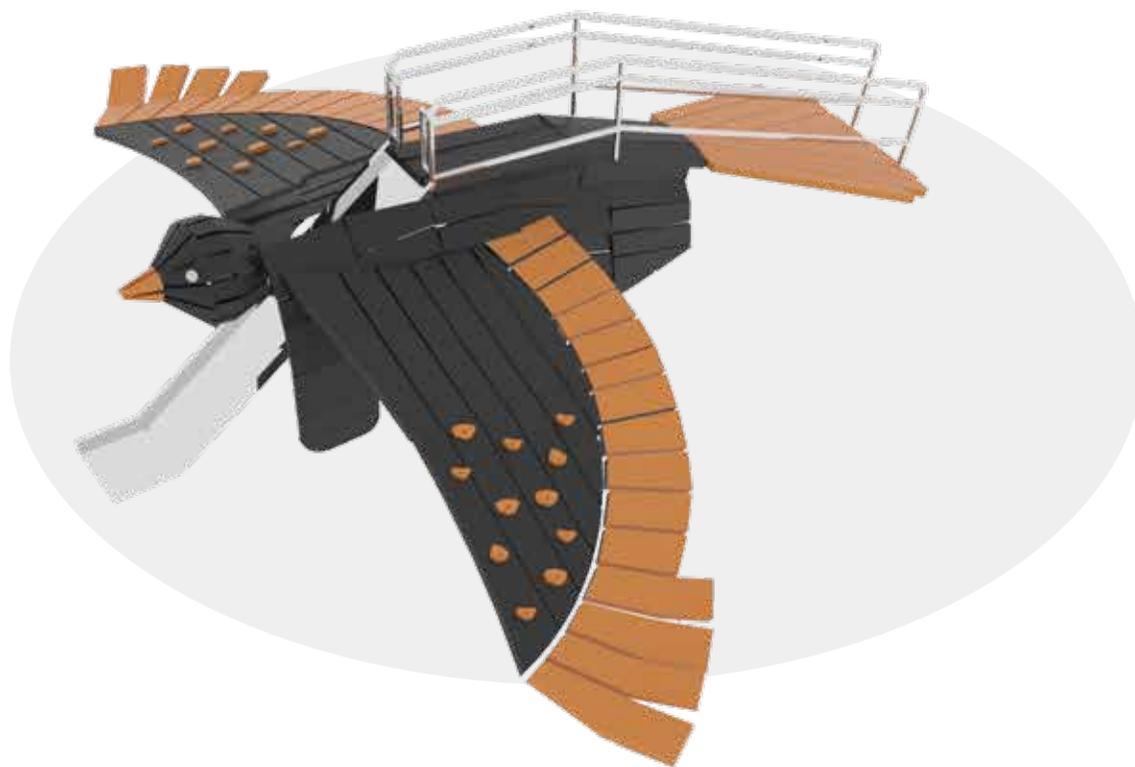
MT-C02

CÓDIGO	NOMBRE DEL PRODUCTO	♿	EDAD	MEDIDAS	CAPACIDAD
013	BOTE	✓	+2	3,50 x 5,20 x 1,00 m	10



LOICA

OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN PARA ZONAS INTERACTIVAS



JUEGOS MUSICALES



HK-B03

PISO PODOTÁCTIL



PP-C01

MAPA TÁCTIL SOBRE RELIEVE



MT-C02

CÓDIGO	NOMBRE DEL PRODUCTO	♿	EDAD	MEDIDAS	CAPACIDAD
014	LOICA	✓	+2	7,90 x 6,50 x 1,20 m	25



HELICÓPTERO

OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN PARA ZONAS INTERACTIVAS



JUEGOS MUSICALES



HK-B03

PISO PODOTÁCTIL



PP-C01

MAPA TÁCTIL SOBRE RELIEVE



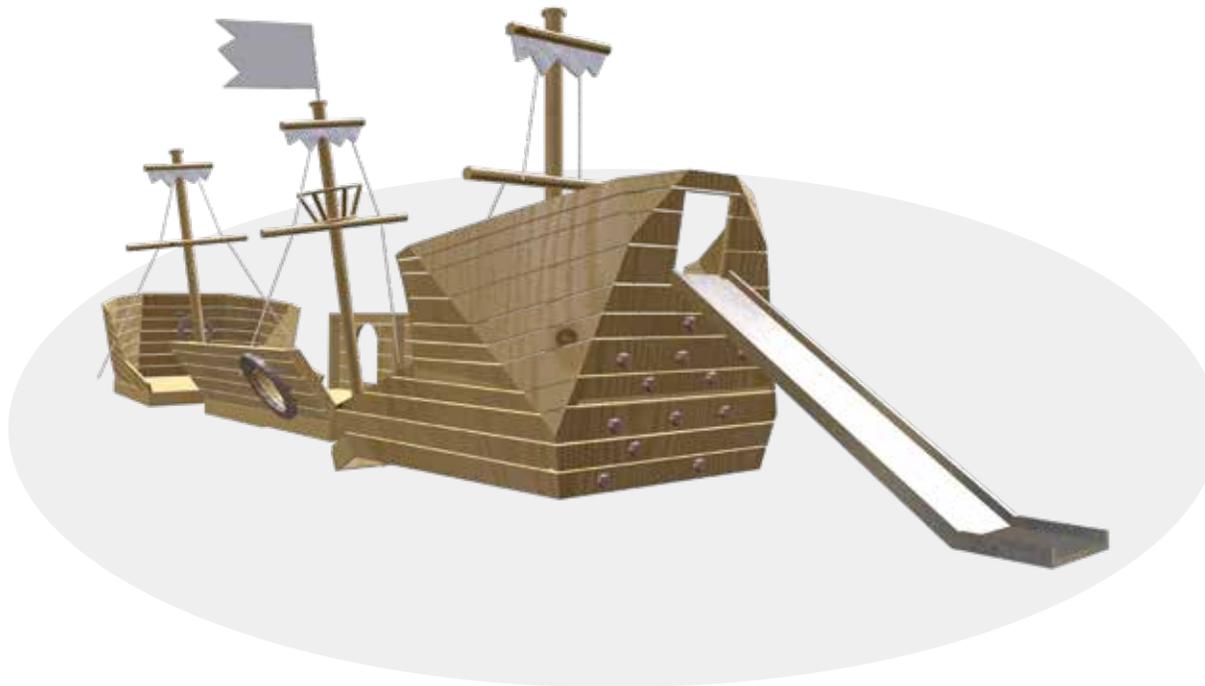
MT-C02

CÓDIGO	NOMBRE DEL PRODUCTO	♿	EDAD	MEDIDAS	CAPACIDAD
015	HELICÓPTERO	✓	+2	7,90 x 3,00 x 2,60 m	12



BARCO

OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN PARA ZONAS INTERACTIVAS



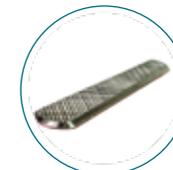
CÓDIGO	NOMBRE DEL PRODUCTO		EDAD	MEDIDAS	CAPACIDAD
016	BARCO	✓	+4	12,40 x 3,20 x 2,60 m	45
			+4	Proa (Módulo 1): 5,00 x 2,50 x 2,60 m	15
			+4	Cubierta (Módulo 2): 3,00 x 3,20 x 2,60 m	15
			+4	Popa (Módulo 3): 2,50 x 2,50 x 2,60 m	15

JUEGOS MUSICALES



HK-B03

PISO PODOTÁCTIL



PP-C01

MAPA TÁCTIL SOBRE RELIEVE



MT-C02

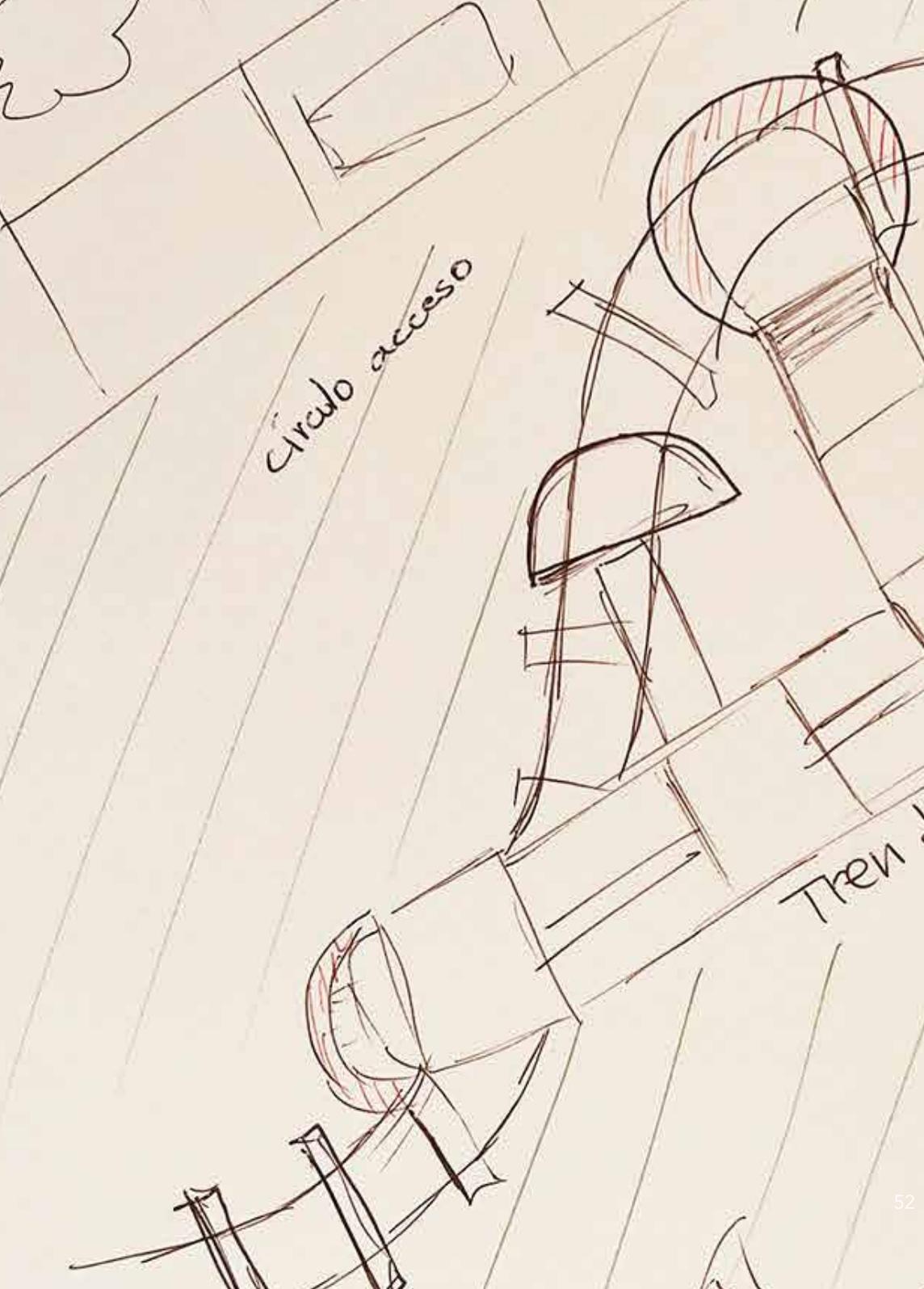


SERIE

COMPLEMENTOS

Acompañar juego y diversión, es nuestro compromiso. Gestar espacios que sean seguros es vital para así ofrecer momentos únicos. La conciencia medioambiental es fundamental, por lo que nuestras soluciones son respetuosas en cuanto a la materialidad que se propone.

En la línea "Complementos", abordamos responsablemente la sustentabilidad. Los pisos de caucho Curumi, son instalados insitu lo que asegura enorme resistencia y gran durabilidad.



DISEÑO

El diseño de los diferentes complementos de esta línea son desarrollados a partir del estudio profundo de diferentes situaciones de discapacidad y sus necesidades de juego. La implementación de zonas de resguardo, demarcación de accesos y rutas lógicas contribuyen al juego seguro. El estudio de color aporta a diseños tranquilizadores y espacios respetuosos con el ambiente.

PISOS DE CAUCHO

El caucho se constituye como la alternativa más usadas en Europa y Estados Unidos, para los pisos en las zonas de juegos infantiles pues proporciona pisos de seguridad con alto grado de amortiguación y atenuación de golpes y caídas. Los pisos de caucho Curumi, que son instalados insitu, poseen una enorme resistencia y aseguran gran durabilidad.

Además de la seguridad, la estética en la terminación a través de una amplia gama de colores e incrustación de originales temáticas, asegura elementos lúdicos, de diversión gráfica para los espacios ¡haciéndolos más entretenidos!

Nuestros pisos se componen de dos partes, una base elástica compuesta por caucho de grano negro y otra capa superior decorativa con granos de color con los más altos estándares de calidad; ambas capas son mezcladas con resinas especiales que permiten la aglomeración de los productos.



Componentes
inocuos



Resistente
a impactos



Alto nivel
drenaje



Cualidades
antideslizantes



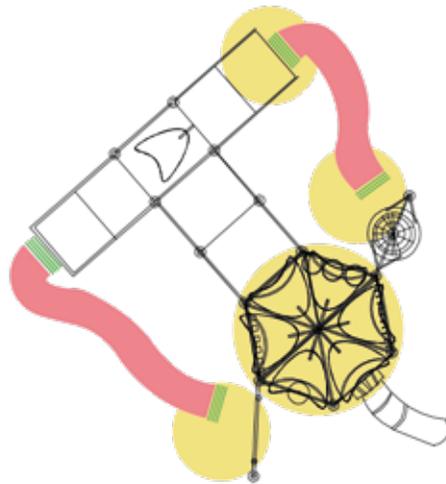
Ignífugo



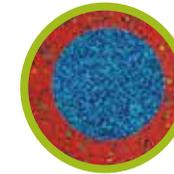
DISEÑO INCLUSIVO

Curumi realiza diseños exclusivos, que incluye patrones y colores, que fomentan inclusión a todos los niños.

Aseguramos la presencia de señales de acceso a los juegos y zonas de actividades, permitiendo a los niños en situación de discapacidad abordar de forma sencilla estas instancias, mientras que, a los adultos a cargo les facilita procesos de anticipación y acompañamiento mediante instrucciones sencillas.

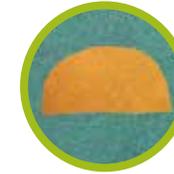


Diseño piso de caucho. Juego Combinado Inclusivo Achaya.



CÍRCULO

Indica acceso a juegos



SEMICÍRCULO

Salida de juegos



TRIÁNGULO

Zona de interacción



RECTÁNGULO

Rincón de la calma



SENDERO LÓGICO

Trayectos intuitivos

NUESTROS SELLOS

“La esencia de la inteligencia, no radica en el producto mediarle (que se puede medir), sino en la construcción activa del individuo”

Teoría de la modificabilidad estructural cognitiva
y el papel del mediador, R. Feurestain.





IDENTIDAD

Juegos únicos. Inscritos en del Departamento de Derechos Intelectuales Chile



SUSTENTABILIDAD

Procesos que dialogan con un manejo responsable de materiales y procesos



VIDA SANA

En todo Chile, ejecutada por profesionales de amplia experiencia



CALIDAD

Cumplimiento estricto de estándares y normativas europeas, nos avalan



INCLUSIÓN

Todos los productos Curumi poseen Sello Inclusivo



GARANTÍA

Acompañamiento de proyectos, de forma profesional y comprometida





CURUMI

ESPECIFICACIÓN DE PROYECTO

www.curumi-inclusivo.cl

www.curumi.cl

VENTAS

+569 2006 5531

ventas@curumi.cl