

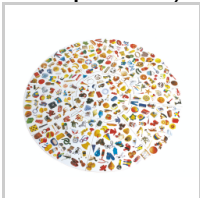



MATERIALES COMERCIALES Y/O DE LIBRE DISTRIBUCIÓN	
MATERIAL	DESCRIPCIÓN
<p>Monfort, M. y Monfort, I. (2001): En la mente. Un soporte para el entrenamiento en las habilidades pragmáticas. Madrid: Ethna ediciones.</p> 	<p>Material para trabajar situaciones en función del contexto y del interlocutor: saludos, peticiones indirectas, soluciones de conflicto, interpretación de metáforas y expresiones irónicas</p>
<p>INMER-II: Sistema de Inmersión en Realidad Virtual para Personas con Autismo</p> 	<p>Es una herramienta de Realidad Virtual, "Voy a hacer como si..." (Herrera et al, 2004), destinada a facilitar la comprensión de la imaginación en personas con trastornos del espectro autista realizada por el grupo ARTEC</p>
<p>Juegos reglados sencillos (El lince, el dominó, el quién es quién...)</p> 	<p>Juguetes que facilitan la atención hacia la cara del adulto.</p> <p>Materiales extraídos de www.hoptoys.es</p>
<p>Material de historias secuenciales en soporte visual.</p> 	<p>Juegos de historias presentadas en soporte visual con una pequeña secuencia que animan al niño a relatar cronológicamente una historia y a pronosticar lo que sigue ayudando así a enriquecer la estructura argumental del juego y las competencias narrativa</p> <p>Material extraído del catálogo www.hoptoys.es</p>



Trastorno de la imaginación y capacidades de ficción

<p>Intro to Play Therapy Kit</p> 	<p>Kit para jugar con material diverso (animales, arenero, marionetas, muñecas, utensilios para el té, partes de la casita, una familia, elementos de la naturaleza...).</p> <p>Materiales extraídos de www.childreach.co.uk</p>
<p>Curto, R.M. (2008): Aprender a dibujar. Barcelona: Edebé</p> 	<p>Material comercial para aprender a dibujar nos pueden resultar muy interesantes.</p> <p>Materiales extraídos de www.edebe.com</p>
<p>Materiales por entornos para el juego simbólico (de la casa, del parque, calle, ... disfraces,</p> 	<p>Materiales extraídos de www.ude.es</p>
<p>Material de desecho (pajitas, cordones, cajas vacías, telas....</p> 	<p>Es muy útil para diseñar actividades de juego simbólico siguiendo la tipología establecida por Alam M. Leslie.</p>
<p>Cuentos, DVD en los que los niños imaginan, juegan Ej: Caillou juega a...</p> 	<p>Nos sirven tanto para activar conocimientos previos para la introducción de guiones de juego simbólico (los medios, bomberos, tiendas, comiditas...)</p> <p>Pero también nos resultan muy útiles para diseñar actividades en las que tengamos que diferenciar ficción de realidad.</p>
<p>PAINT-ING SENSORY SOFTWARE</p> 	<p>Programa de aprendizaje de pintura utilizando los números, las formas geométricas...</p> <p>Hay siete actividades con varios niveles de dificultad para cada una de ellas.</p> <p>Cada opción de pintar está asociada a un sonido.</p> <p>Material extraído del catálogo www.hoptoys.es</p>



<p>KELBAZAR</p> 	<p>Se trata de adivinar objetos o cosas a otros jugadores utilizando diversas y variadas formas geométricas de madera. Poniendo en juego la imaginación para representar diferentes figuras con formas geométricas</p> <p>Material extraído del catálogo www.hoptoys.es</p>
<p>ARQUITECTO</p> 	<p>Es muy interesante puesto que tiene la ayuda visual ya realizada para aprender a crear diferentes estructuras.</p> <p>Material extraído del catálogo www.hoptoys.es</p>
<p>Loto de absurdos visuales. Colord Cards.</p> 	<p>Resulta interesante tanto para trabajar qué es falso como qué es verdad. Que nos conteste a preguntas a partir de ellas y para utilizar determinados imanes como ayuda visual para “hacer como sí”.</p>