








RECURSOS DESCARGABLES	
Título del material	Descripción
Jugar a los coches	 <p>Tablero con soporte visual organizado siguiendo la clave de Fitzgerald, 1954. Facilitan al niño la toma de decisiones dentro de su juego y ayudan a mejorar su estructura argumental. Y diferentes carreteras con una estructura clara para facilitarle la comprensión del juego.</p>
Jugar a los bebés	 <p>Tablero con soporte visual organizado siguiendo la clave de Fitzgerald, 1954. Facilitan al niño la toma de decisiones dentro de su juego y ayudan a mejorar su estructura argumental.</p>
Guiones sociales de juego simbólico.	 <p>Descripción explícita en soporte visual de la secuencia de pasos para jugar a diferentes juegos con distintos roles dentro del juego. Dentro del documento se encuentren los guiones de la peluquería, las tiendas, y el médico.</p>
Polis y Cacos	 <p>Ayudas visual para explicar al niño los pasos secuencializados que tiene que realizar para jugar al juego reglado de: "Polis y Cacos"</p>
Script social para pedir jugar a otro niño	 <p>Descripción explícita de una secuencia de pasos ordenada para pedir a un niño jugar en el recreo o en el parque. Para trabajarlo se ha usado la práctica repetida y las Fases del programa PEHIS de Inés Monjas.</p>
Recreos estructurados	 <p>Ayuda visual y planificación realizada. Para el tiempo de recreo de una alumna escolarizada en combinada con su aula de referencia en el otro centro.</p>
Ordenamos las escenas de Caillou	 <p>Secuencias de los vídeos en los que se ve lo que pasa cuando se va al médico o cuando hay un incendio y luego cómo Caillou juega a ser ambas cosas. Sirven para trabajar después del visionado y como activación de conocimientos previos antes de enseñar el guión de juego simbólico.</p>