

<https://www.sjdhospitalbarcelona.org/es/trastorno-espectro-autismo-coronavirus-informacion-familias>. **Información para la familia en estos días de confinamiento.**

Cuentos.

- <https://www.youtube.com/watch?v=ah0U6xbm8po> Cuento ¡hola! Soy el Coronavirus.
- <https://www.youtube.com/watch?v=UAviv1n0g6s> Monstruo de los colores.

Aplicaciones para trabajar en casa

- Autism iHelp.
- José Aprende. Colección de cuentos interactivos adaptados a pictogramas para aprender mientras te diviertes en aspectos de aseo personal, situaciones cotidianas y emociones.
- Leo Con Grin. App para aprender a leer con numerosas opciones de personalización (avatar personalizado, niveles, tipografía, música efectos opcionales), 30 lecciones para diferentes letras (con 11 juegos que van de las letras sueltas hasta las frases) y registro de datos e informes.
- Match it up 1. Más de 30 apps de aprendizaje: emparejamientos, matemáticas, memoria, categorías, opuestos, colores, formas, tamaños y cantidades, ordenar, buscar diferencias, etc. Algunas apps agrupan a otras.
- TopIQ ki, mDS Math & Phonic. Más de 1000 actividades y juegos educativos para aprender matemáticas, lectura y escritura, ciencia, música, arte, etc.
- Azahar
- Sonigrama. Es un juego que busca estimular la atención visual y auditiva en los niños. Con escenarios y fotografías muy llamativos y entretenidos, el niño debe escuchar sonido y hacer click en la imagen que se asocia a dicho sonido. Al asociar el sonido a la imagen correctamente se termina el nivel.
- Para los más pequeños.
 - Sígueme. Desarrollo de los procesos perceptivos- visual y cognitivo- visual y la construcción del acceso al significado de las palabras. 6 fases: desde la estimulación nasal a la adquisición de significado a partir de vídeos, fotografías, dibujos y pictogramas, incluyendo actividades de categorización y asociación.
 - Puzzingo Rompecabezas.
 - Azahar
 - Sonigrama. Es un juego que busca estimular la atención visual y auditiva en los niños. Con escenarios y fotografías muy llamativos y entretenidos, el niño debe escuchar sonido y hacer click en la imagen que se asocia a dicho sonido. Al asociar el sonido a la imagen correctamente se termina el nivel.