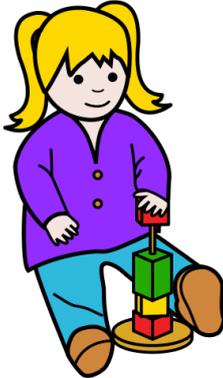
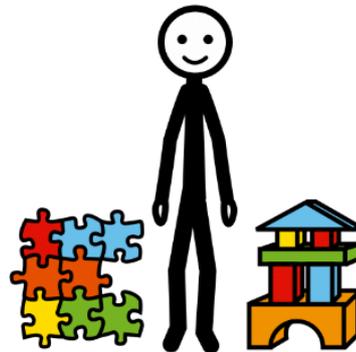


## JUEGOS Y JUGUETES PARA ALUMNADO CON DISCAPACIDAD FÍSICA



**«Los niños/as necesitan tiempo y espacio para jugar.  
Jugar no es un lujo es una necesidad»**

Kay Redfield Jamison.



## **EQUIPO ESPECIALIZADO EN DISCAPACIDAD FÍSICA DE ARAGÓN**

**DICIEMBRE 2021**

**Autor pictogramas: Sergio Palao. Procedencia: arasaac.org**

## ÍNDICE

<b>CONSIDERACIONES GENERALES</b> .....	3
<b>CONSEJOS PARA SU SELECCIÓN Y DISEÑO</b> .....	5
<b>JUEGOS Y JUGUETES</b> .....	7
<b>DEPORTE</b> .....	7
<b>LENGUAJE</b> .....	10
<b>LÓGICA Y MEMORIA</b> .....	14
<b>MANIPULACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN</b> .....	15
<b>PLASTILINAS Y MASAS</b> .....	19
<b>MÚSICA</b> .....	21
<b>MUÑECOS/AS INCLUSIVOS</b> .....	24
<b>VÍDEOJUEGOS ACCESIBLES</b> .....	26

## CONSIDERACIONES GENERALES

**«Los niños/as necesitan tiempo y espacio para jugar.  
Jugar no es un lujo es una necesidad»**

Kay Redfield Jamison.

Jugar es una necesidad básica para cualquier niño o niña. En ocasiones, cuando hablamos de niños con discapacidad, observamos que su agenda diaria queda repleta de revisiones médicas, tratamientos, terapias, sesiones de estimulación, etc.

Es cierto que muchas de estas sesiones, se abordan desde un enfoque lúdico, si bien no siempre es posible, o aun siendo así, suele ser con uno o más adultos. Además, estas intervenciones restan numerosas horas, del tiempo de ocio y descanso habitual de cualquier niño/a y de sus familias.

A este hecho se le añade la dificultad de elegir juegos y juguetes que permita a los niños con discapacidad motora, ser autónomos en el juego.

No obstante, la gran diversidad de capacidades y posibilidades de acción de los niñas y niños con discapacidad motora, así como la multitud de juegos y juguetes existentes en la actualidad, ofrecen una gran cantidad de opciones para dar respuesta a esta necesidad de jugar.

La elección del juego o juguete, va a variar en función de la edad del niño o niña, de sus capacidades motrices, de sus intereses, etc. Es recomendable no sólo elegir el juego por lo que pueda hacer el niño/a, sino ver también las posibilidades de modificación que tienen el recurso elegido.

Es normal la tendencia a buscar el enfoque educativo o terapéutico a la hora de elegir recursos con todos los niños, quizá acentuado cuando se añade algún tipo de diversidad funcional. Este hecho no debe hacernos olvidar que el juego en sí mismo va a dar respuesta a muchas necesidades de los niños, a nivel emocional, social, y de otras áreas del desarrollo (cognitivo, lingüística, etc.).

En función de las posibilidades motrices del niño/a, podremos partir de juegos más o menos manipulativos. Incluso no olvidarnos de todos los juegos de tradición oral (veo veo, de La Habana ha venido un barco, rimas, canciones...) en aquellas personas con más afectación física, pero con lenguaje oral o SAAC establecido.

Asimismo, es fundamental conocer el juego, para pensar en alternativas para participar en los mismos. Por ejemplo, alumnado con gran afectación motriz, pero con lenguaje oral o SAAC establecido, puede jugar a juegos tipo "Hundir la flota", ajedrez, damas... indicando las casillas que quiere mover.

En estos casos, también es interesante conocer cómo interactúa con el entorno, las posibilidades de accionar conmutadores... De este modo, se puede plantear accionar cualquier juguete que permita su acción on/off, a través de un conmutador. Podemos

encontrar varios ejemplos en la web del IES Pablo Serrano de Zaragoza, en su proyecto APS Human Technology <http://www.iespabloserrano.es/aps/categorias.html> .

Otro de los factores a tener presente, es la edad cronológica. Dadas las limitaciones físicas, y sobre todo si hay afectación cognitiva asociadas, se tiende a infantilizar su juego durante muchos años, haciendo que puedan perder el interés y el disfrute. Es importante tener presente que su edad cronológica marca un avance en sus intereses, y que se debe dar respuesta a los mismos. Por ejemplo, en la presentación de estímulos elegidos (de dibujos infantiles a revistas de moda, coches, culturales), de la música (pasar de canciones muy infantiles y presentar canciones de grupos de moda, y con diversos estilos musicales), personajes (de los más infantiles a personas de actualidad...), series de televisión...

Cuando busquemos un juego o juguete, debemos priorizar la diversión y entretenimiento, y siempre que sea posible, que favorezca al máximo su participación, tanto directa como indirectamente, provocando cambios en el entorno, accionando el juego, y seleccionando el modo de juego en la medida de lo posible.

Realizar una recopilación de juegos y juguetes adecuados para alumnado con discapacidad motora es una tarea muy complicada, ya que dependerá mucho de todo lo que el niño/a y su entorno sean capaces de hacer. En este documento, pretendemos ofrecer algunas ideas que pueden favorecer el desarrollo y la participación de este alumnado, desde un enfoque lúdico y ajustado a sus posibilidades e intereses.

## CONSEJOS PARA SU SELECCIÓN Y DISEÑO

Tal y como se indica en la guía “Juego, juguetes y discapacidad. La importancia del diseño universal”, editada por AIJU Centro Tecnológico (Alicante, 2007) , <https://www.guiaaiju.com/juego-y-discapacidad/#Juguetes-para-ninos-con-discapacidad-motora-consejos-para-su-seleccion> es importante tener en cuenta diversos consejos para su selección (en cursiva), a los que añadimos algunos matices:

- *Que se manipulen mediante técnicas motrices controladas por los propios niños/as.*

O que puedan adaptarse con pulsador.

- *Que sus pulsadores o botones sean muy accesibles y fáciles de accionar.*

En el caso de que se considere que el niño/a no lo puede accionar, buscar cómo adaptar los pulsadores para que sí lo sean. No descartar el juguete si le gusta, sino buscar cómo lo podría manejar (pulsador más grande/pequeño, variar la exigencia de precisión del pulsador...)

- *Que sus piezas sean fáciles de encajar.*

Añadir engrosadores, empuñaduras...

- *En estructuras grandes tipo mobiliario (cocinas, bancos de trabajo, etc.), que sus dimensiones permitan introducir las sillas de ruedas, o que permitan un desglose en módulos para poder utilizarlos desmontados sobre una superficie.*

Añadir una superficie tipo mesita desayuno/ mesa trabajo portátil encima de las piernas... para poder acercar la manipulación al niño.

- *Modificar las dimensiones del juguete (altura, profundidad...) para permitir el acceso al mismo de forma frontal.*
- *Incorporar elementos en relieve (tacos, palancas, anillas, etc.) que faciliten el giro o agarre de las piezas.*
- *Modificar los vestidos de las muñecas para facilitar su manipulación (p.e. con velcros en las costuras).*
- *Que permitan un fácil acceso a todas sus posibilidades o funciones.*

O la mayor parte de ellas.

- *Que los juguetes de sobremesa tengan antideslizantes en su parte inferior.*

Se puede añadir antideslizante a la base, taquitos de blu tack

- *Añadir cuerdas o varillas para facilitar el arrastre de algunos juguetes.*
- *Que no exijan mucha rapidez de movimientos o que se puedan regular los tiempos de respuesta.*

Realizar modificaciones en los tiempos de espera, darles más tiempo, variar reglas...

- *Que no obliguen a movimientos simultáneos (p.e. presionar 2 teclas a la vez).*

Posibilidad de adaptarlo para pulsar secuencialmente, añadir dos conmutadores...

- *Colocar reposacabezas, chalecos o cinturones de sujeción para mantener la postura.*
- *Conocer materiales previamente pensados para dar respuesta a diversidad funcional, ofreciendo alternativas para niños y niñas con discapacidad motora.*

A continuación, ofrecemos, en esta línea, una pequeña recopilación de algunos de los materiales comerciales que permiten dar respuesta al juego del alumnado con discapacidad motora.

**JUEGOS Y JUGUETES**  
**DEPORTE**

<p><b>GRABBALL</b></p> 	<p><b>Blandas, flexibles, ligeras y seguras.</b></p> <p><b>Diseñadas para ser lanzadas y recepcionadas de cualquier forma</b> que se piense, con un dedo o incluso sin extender los dedos de la mano. Pueden rodar e incluso impactar contra objetos y derribarlos, como 10 bolos de una bolera.</p> <p>Puede introducirse una <b>pelota hinchable</b> a través de uno de los hexágonos y al inflarla le aporta un bote moderado.</p>
<p><b>RAQUETA SUPERLIGERAS</b></p> 	<p>Fabricada con un marco de alambre de acero rígido y una malla elástica en la superficie de golpeo, esto es lo que hace de esta <b>raqueta muy fácil de manejar por cualquier alumno</b>. Con excelentes propiedades de rebote es ideal para usar en juegos de lanzamiento y recepción.</p> <p>Favoreciendo el acceso a personas con dificultad de agarre, fuerza etc.</p>
<p><b>PELOTA CON CUERDA</b></p> 	<p>Pelotas de diferentes tamaños y texturas o indicadas para una actividad determinada que cuentan con un agarre ya sea de cintura, mano, o incluso en el implemento a utilizar <b>y evitan su pérdida, favorecen la coordinación y control.</b></p> <p>Recomendable en niños con un agarre limitado, falta fuerza o descontrol en el lanzamiento y dirección de la pelota.</p>

<p><b>RECEPTOR PELOTA</b></p> 	<p>Conjunto ideal <b>para desarrollar habilidades de coordinación óculo manual y trabajo en equipo.</b> Cada niño recibe un "receptor de pelota" que puede colocarse en su cabeza o muñeca. Trabajando en parejas o como parte de un equipo, los niños tratan de lanzar y atrapar las bolas con el "receptor de pelota" ya sea sentado, de pie o corriendo.</p> <p>Se puede jugar desde varias posiciones, sentado , de pie, tumbado etc.</p>
<p><b>SUPERCATCH</b></p> 	<p>Desarrolla la <b>habilidad de lanzar</b>, la coordinación óculo-manual además de trabajar la musculatura flexora de los dedos al separar la bola del plato donde se adhiere. Puede usarse como juegos propios como el "ultimate", pelota torre o de deporte, como el béisbol.</p> <p>Tiene un gran biofeedback para el alumno y recompensa a nivel de participación,</p>
<p><b>PELOTA DESLIZANTE</b></p> 	<p>Versión de fútbol de mesa. Se trata en realidad de medio <b>balón con una base resbaladiza</b>, que puedes deslizar sobre cualquier superficie lisa.</p> <p><b>Facilita el acceso</b> sin necesidad de mucha fuerza y con limitación de rango articular, puede jugar desde sedestación e incorporarlo a muchos tipos de juegos</p>

### DIANA VELCRO



Se puede utilizar en **varias superficies**, suelo, pared y facilita el acceso de distinto alumnado.

Por el peso de las bolas no se necesita excesiva fuerza y el **velcro ayuda en el agarre** por lo que se obtiene una recompensa rápida y beneficiosa aparte de trabajar, fuerza, coordinación y movimiento articular

### PAÑUELOS VELCRO Y PELOTA



Estos pañuelos tienen en su extremo un **saquito blando con una pieza de velcro** que se adhiere a cualquier diana de las que se utilizan para las [pelotas velcro](#). Esta **pieza de velcro puede anularse** con otra pieza adhesiva inversa que se suministra con los pañuelos, pudiéndose utilizar de este modo en cualquier lugar o tarea de lanzamiento.

**Combinación de pañuelo y pelota.** El colorido del pañuelo proporciona una **gran visibilidad para el seguimiento de sus lentos movimientos en el aire**, aumentando de este modo la eficacia de los golpes.

**LENGUAJE**

<p><b>ROLL &amp; PLAY</b></p> 	<p>Introduce a los más pequeños en el mundo de los colores, los números o los animales a través de elementos sencillos y básicos. Es un juego muy atractivo que estimula la creatividad, el lenguaje y desarrolla la capacidad motora, a la vez que potencia su autoconfianza.</p> <p>Útil para trabajar la comprensión y el seguimiento de instrucciones sencillas, se puede adaptar a múltiples actividades.</p> <p>Fácil de manipular, pues el dado se puede reutilizar con velcro para poner otro tipo de imágenes sencillas o acciones.</p>
<p><b>BLA BLA BLA</b></p> 	<p>Un juego ideal para desarrollar la expresión y el lenguaje, el razonamiento, la imaginación y el conocimiento de uno mismo.</p> <p>Con 3 modalidades de juego: juego de asociación de ideas (ganará quien haga la asociación más lógica, original y coherente), juego de imaginación en el que deberemos inventarnos una historia con las cartas y juego de identidad personal en el que relacionaremos una carta con nosotros mismos. Tarjetas grandes con ilustraciones y dado.</p>
<p><b>JUEGOS CON PIEZAS MAGNÉTICAS</b></p> <p><b>Hundir la flota</b></p> 	<p>Son de fácil manipulación porque son imantados para el alumnado con dificultades motoras.</p> <p>Cada jugador cogerá una tarjeta magnética, la cual muestra donde están situados sus barcos. Mediante diferentes turnos de preguntas, tendrán que encontrar el barco del oponente.</p>

### Magnetibook Alfabeto



### Magnetibook cuentos



### Kinoptik Animonster



### HABA - Letras, caja de juego magnético



Para los pequeños iniciantes a la lecto-escritura. Con 28 ilustraciones magnéticas y 116 letras en mayúscula, para poder escribir letra a letra el nombre correspondiente de cada dibujo ¡y todas las palabras que se les ocurran!

A los pequeños les encantará crear los personajes de sus cuentos favoritos (el Gato con Botas, Blancanieves, Caperucita Roja...) o bien podrán inventar personajes imaginarios. También podrán guiarse paso a paso con las fichas modelo.

Un puzzle animado de la temática monstruos con un fascinante efecto óptico.

Las ilusiones ópticas animadas son dibujos hechos a base de líneas que, al deslizar una lámina rayada encima de ellos, parecen estar en movimiento. Un juego que estimulará su curiosidad, imaginación y percepción espacial y visual.

Una forma muy divertida de aprender el alfabeto y formar las primeras palabras jugando. En una práctica lata que hace las veces de tablero y caja de almacenaje para que no perdamos ni una sola pieza si nos vamos de viaje con él.

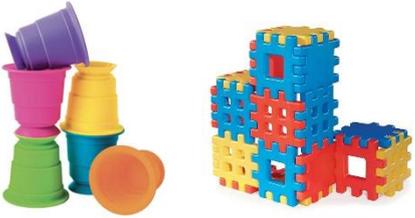
<p><b>EDULUDO TOPOLOGIX</b></p> 	<p>El objetivo del juego es buscar a cada animal en la imagen y colocar su ficha correspondiente en el recuadro correcto, relacionando el objeto y la situación del personaje. Ej. ratón-cubo-dentro Con soluciones para que ellos mismos puedan autoevaluarse. Ideal para trabajar la lógica, observación y los conceptos de orientación espacial: encima, debajo, delante, detrás y dentro.</p>
<p><b>PALABREA</b></p> 	<p>Ludilo. Se trabaja la categorización semántica, ampliación del vocabulario, la conciencia fonológica, velocidad de denominación, y acercamiento a la lecto escritura.</p> <p>Cada carta muestra por un lado una categoría y por el otro, tres letras de colores. Colocando el mazo sobre la mesa, deberán girar la carta superior para mostrar las letras. La carta que queda descubierta mostrará una categoría. El primero en decir una palabra, que empiece por la letra del mismo color que la categoría ¡se la lleva!</p>
<p><b>JUEGO DOBBLE</b></p> 	<p>Juegos de cartas de temáticas variadas (Harry Potter, Star wars, Minions...)</p> <p>Desarrolla la denominación de objetos, la atención, discriminación visual y los reflejos.</p>

<p><b>CARRERA DE LETRAS</b></p> 	<p>Ludilo. Es un juego para disfrutar con la conversión grafema, fonema, la creatividad, la velocidad de denominación y la conciencia fonológica. Se trabaja la lectura, el vocabulario, razonamiento lógico y fluidez semántica.</p> <p>En caso de dificultades motrices, se puede adaptar con una masilla (tipo blue tack) que fija temporalmente a una pantalla en vertical para favorecer la visión y la participación del alumno de manera oral con apoyo de otra persona para la manipulación.</p>
<p><b>¿QUIÉN ES QUIEN? ( Hasbro)</b></p> 	<p>Juego a través del que se trabaja la descripción, los adjetivos preguntas, la lógica y el razonamiento. Esta versión permite una posición semivertical para favorecer la visión al alumnado con limitación funcional o en silla de ruedas. Es recomendable a partir de 6años. Permite imprimir más personajes de la web.</p>

LÓGICA Y MEMORIA

<p><b>MY FIRST TOTEM</b></p> 	<p>Las piezas imantadas favorecen la exploración y la colocación de las piezas por parte de los niños/as.</p> <p>Son figuras relativamente grandes, por lo que también se favorece el agarre. Permite jugar con las piezas tal y como indican los 24 retos de las láminas, o libremente.</p>
	<p>Juegos de mesa en los que puedan jugar en grupo, con piezas de agarre más grandes y accesibles o de materiales que el peso este en relación con las necesidades.</p> <p>Favoreciendo la <b>motricidad fina, la coordinación óculo-motora, disociación de dedos etc.</b></p>
<p><b>MEMORY</b></p> 	<p>Este juego lo podemos adaptar con fichas más grandes para <b>facilitar</b> coger las fichas o incluso existen otras fichas que cuentan <b>con un agarre</b> que ayuda a esta tarea.</p> <p>En la actualidad existen incluso fichas en blanco para poder <b>personalizar</b> con las preferencias de cada uno.</p> <p>Se favorece el trabajo manual, movimiento de miembro superior, además de la interacción con otras personas.</p>

**MANIPULACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN**

<p><b>CONSTRUCCIONES ACCESIBLES</b></p> <p><i>Ventosa</i>                      <i>Fácil agarre</i></p> 	<p>Un excelente juego que fomenta la <b>manipulación y la experimentación</b>, ya que se puede usar de distintas maneras evitando que se derrumbe y ayudando a la construcción</p> <p>- Estos 6 vasos de silicona de colores tienen una ventosa en su base que permite fijarlos en cualquier superficie lisa (pared, suelo, mesa...)</p> <p>Varios tipos de material de construcción que facilitan agarre para moverlos, o con tamaños más accesibles.</p>
<p><b>COMETAS</b></p> 	<p>Existen de diferentes formas e imágenes, se pueden <b>sujetar a diferentes partes</b> del cuerpo o en su caso elementos de apoyo, andador, silla, etc. y el movimiento de igual manera se puede realizar <b>sin necesidad</b> de tener una <b>gran capacidad de desplazamiento</b> autónomo.</p>
<p><b>PUZZLES</b></p> 	<p>Existen variedad de puzzles: magnéticos, con agarres diferentes y que pueden facilitar el juego en niños con limitaciones de pinza, fuerza etc, además de <b>favorecer la motricidad fina, coordinación ocular y espacial</b></p> <p>Y trabajan la <b>habilidad bimanual</b> y la integración de ambas extremidades superiores en la tarea</p>

### PESCA IMANTADA



Consiste en pescar a través de un palo el extremo **imantado**, estos imanes suelen tener gran fuerza por lo que no es necesaria una precisión muy grande para tener la recompensa de pescar

Facilita el acceso desde **varias posiciones** y en el caso que el agarre sea dificultoso se puede engrosar y/o alargar el palo y hacerlo más accesible para todos.

Las piezas **no tienen mucho** peso por lo que en patologías que cursen con limitación de fuerza también estará indicado.

### INSERTAR EN CUERDA



Existen distintos tipos de juguetes que su fin es insertar elementos en una cuerda o "coser" esa cuerda en un material determinado.

Debido a la **variedad de juguetes** de este tipo las piezas pueden ser de diferentes tamaños para adecuarlo más a las necesidades de cada niño. Así como el enganche en caso de enhebrar la cuerda y de igual manera la dificultad en el elemento a usar.

Este juego **favorece la motricidad fina, concentración y el uso bimanual muy importante para aprender a integrar las dos manos en la vida diaria.**

<p><b>TABLEROS ACTIVIDADES</b></p> 	<p>Este tipo de tableros permite practicar habilidades de la vida diaria, de una manera lúdica.</p> <p>Las actividades de aprendizaje para niños pequeños incluyen hebillas, cremalleras, correas, cordones, botones, trenzas y muchas más.</p>
<p><b>PIZARRA MÁGICA. ROTULADOR DE AGUA.</b></p> 	<p>Pintan con rotuladores de agua. Al mojar la tela, se transparentan los colores de debajo, con efecto multicolor.</p> <p>No manchan y no son tóxicos, por lo que les permite explorar de manera segura. Hay diferentes tamaños, que pueden adaptarse a las necesidades de manipulación y a la posición del niño/a.</p>
<p><b>PIZARRA LED</b></p> 	<p>Los niños pueden crear todas las formas que quieran haciéndolas brillar en la oscuridad, cambiando de color. Seguro y no mancha.</p>
<p><b>MAGNETICS</b></p> 	<p>Favorece el aprendizaje de los colores y la orientación espacial, así como experimentar con el juego del magnetismo. Piezas grandes que facilitan el agarre y la manipulación, con fuertes imanes interiores que afianzan el montaje de unas con otras.</p>

<p><b>MAGFORMERS</b></p>  <p>The image shows the retail box for the Magformers Basic set. The box is primarily red and white. It features the Magformers logo at the top, followed by '50 PCS' and 'AGES 3+'. There are several images of colorful geometric shapes (triangles, squares, hexagons) that can be assembled into various structures. A warning label is visible at the bottom left of the box.</p>	<p>Magformers permiten desarrollar la creatividad al mismo tiempo que ayudan a que los niños desarrollen un pensamiento tridimensional integral a través de una experiencia de juego construcción única.</p> <p>Están compuestos por piezas de diferentes formas geométricas y colores, fabricadas con plástico HQABS libre de BPA.</p>
<p><b>COCHE TELEDIRIGIDO CON LA MANO</b></p>  <p>The image shows a hand-controlled car named '360° whirligig'. The car is white and teal with large black wheels. It is shown in a dynamic, spinning motion, indicated by a circular motion blur effect. Below the car, there is a close-up of a hand wearing a teal and black wrist-mounted controller with several buttons and a small screen.</p> <p>Pasa el ratón por encima de la imagen para ampliarla</p>	<p>Permite controlarlo con movimientos de la mano.</p> <p>Control remoto fácil de controlar con potencia del transmisor de 2.4ghz, que es sensible y receptivo, puede maniobrar incluso desde una distancia lejana. Con el reloj en su mano, cambiando el gesto, el coche transformable lo detecta y cambia la dirección.</p>

**PLASTILINAS Y MASAS**

	<p><b>BOTE MAGIC DOUGH</b></p> <p>Plastilina blanda de fácil modelaje, se seca en 24 h. y adquiere un peso extra ligero con tacto de foam, suave y flexible. Flota en el agua, los colores se pueden mezclar entre sí, formando una amplia gama de nuevos colores. No tóxico. Puede utilizarse como complemento para engrosar, agarres....</p>
	<p><b>PASTA DE PERLAS</b></p> <p>Nueva pasta de moldeado a base de pequeñas bolitas. Ofrece nuevas sensaciones y estímulos para la creatividad. Estimula el tacto y la manipulación. No se seca ni endurece.</p>
	<p><b>BUBBER SCULP</b></p> <p>Pasta muy ligera, suave y aterciopelada de fácil modelado. No se pega ni mancha. No se endurece.</p>
	<p><b>PASTA IMANTADA</b></p> <p>Pasta de diferentes colores que contiene micropartículas ferromagnéticas, se ve atraída por los imanes. Por ello, se retuerce, para perseguir a un imán. Cuanto más potente sea el imán, más impresionantes serán las reacciones de la plastilina</p>
	<p><b>PASTA CON TEXTURA DE ARENA</b></p> <p>Arena de textura suave que no se seca. Permite crear figuras como la arena húmeda. No se pega ni ensucia.</p>



**PASTA FLUORESCENTE**

Pasta de textura ligera de diversos colores. Que se ilumina en la oscuridad.

**MÚSICA**

	<p><b>CAMPA BRASILEÑA</b></p> <p>Este instrumento está compuesto por dos campanas. Dispone además de un mazo en madera, con empuñadura ergonómica. Pueden colocarse las campanas sobre una mesa y sólo ser necesario coger el mazo para tocar.</p>
	<p><b>CORONA CÍMBALOS</b></p> <p>Se considera un instrumento de percusión y sólo tendrás que agitar, sacudir o golpear para que suene. El secreto está en llevar el ritmo de la música. Gracias a su forma de aro es muy fácil de agarrar.</p>
	<p><b>FLAUTA ÉMBOLO</b></p> <p>La flauta de émbolo es un instrumento de viento. Se trata de una flauta de pico que, en vez de presentar distintos orificios o llaves que permitan ejecutar las notas, lleva un pistón con el cual se regula la columna de aire.</p>
	<p><b>BOOMWHACKERS</b></p> <p>Pertencen a la familia de los instrumentos de percusión. Son tubos musicales de plástico que producen sonido cuando se golpea un tubo con otro, cuando se golpea en la palma de la mano o en otra superficie.</p> <p>Fabricados en plástico, muy ligeros y fáciles de manejar.</p>
	<p><b>CABASA</b></p> <p>Se construye con anillos de bolas de acero en forma de cadenas, que envuelven un cilindro grueso. Es un cuerpo hueco y cerrado. En su interior, hay unas sonajas metálicas que, cuando el instrumento se agita en el aire o se golpea con la mano, entrechocan entre sí o con la pared de la <b>cabasa</b> y producen sonido.</p>

	<p><b>CASTAÑUELA MANGO MADERA</b></p> <p>Son sencillas de utilizar y tienen una buena calidad sonora.</p>
	<p><b>ALFOMBRA PIANO O ALFOMBRAS MUSICALES.</b></p> <p>Perfecta para tocar con las manos, con los pies o cualquier parte del cuerpo, permitiendo desarrollar la motricidad.</p> <p>La actividad sobre una alfombra de piano estimula y mejora el equilibrio, la coordinación y las habilidades motoras. La emisión de sonido incentiva al niño/a a moverse y tocarlo.</p>
	<p><b>TAMBORIL</b></p> <p>Instrumento de percusión fabricado en madera y piel sintética.</p> <p>Muy fácil de tocar, sólo golpear con la maza a ritmo.</p>
	<p><b>CLATTER PILLAR</b></p> <p>Este producto original inspirado en un instrumento musical japonés impresiona a la gente por los sonidos agudos que produce. El niño utiliza las 2 manos y puede cambiar el sonido producido acelerando su movimiento. Dimensiones: 26,5 cm x 8 cm. Desde 3 años.</p>
	<p><b>TRIÁNGULO SUSPENDIDO</b></p> <p>Instrumento de percusión de metal. Al estar sobre un soporte de madera, no es necesario sujetarlo con una mano mientras se coge la baqueta con la otra. El sistema de suspensión impide que el triángulo gire.</p>

	<p><b>PULSERA CASCABELES</b></p> <p>Instrumento musical de percusión. El brazalete permite colocar la pulsera en la muñeca, el tobillo o sujetándolo a algo.</p>
	<p><b>PALO DE LLUVIA</b></p> <p>Es un tubo largo con huecos relleno de semillas o bolitas. En su interior hay palitos formando una helicoide que se extiende a todo lo largo. Se puede sujetar sólo con una mano y moverlo para producir el sonido.</p>
	<p><b>ÁRBOL MUSICAL</b></p> <p>Estructura de madera, diseñada formando un circuito descendente para canicas, que al bajar por las hojas producen un sonido rítmico y delicado, ligeramente acuático.</p>

**MUÑECOS/AS INCLUSIVOS**

A través de los muñecos, se pretende conseguir un trabajo de sensibilización sobre la diferencia, discapacidad y la inclusión.

Verse representado de una manera u otra en el juguete, les envía una señal importante de inclusión en la sociedad y también en el mundo del juego, donde en general solo se representan los niños sin discapacidad.

	<p><b>PLAYMOBIL</b></p>
	<p><b>BARBIE</b></p>
	<p><b>EUREKAKIDS</b></p>

	<p><b>LEGO</b></p>
	<p><b>MONSTER HIGH</b></p>
	<p><b>EMILY POCKET (Imaginarium)</b></p>
	<p><b>HOT WHEELS</b></p>

**VÍDEOJUEGOS ACCESIBLES**

	<p><b>DELIRIUM de Blackgate Studios</b></p> <p>Mejor videojuego accesible de Fundación ONCE (noviembre 2021)</p>
	<p><b>CAMINO, de Pablo Martín Vega</b></p> <p>Finalista Mejor videojuego accesible de Fundación ONCE (noviembre 2021)</p>
	<p><b>MAGIC TWINS, de Flying Beast Labs</b></p> <p>Finalista Mejor videojuego accesible de Fundación ONCE (noviembre 2021)</p>

	<p><b>PINK GUM, de Mad Cream Games</b></p> <p>Finalista Mejor videojuego accesible de Fundación ONCE (noviembre 2021)</p>
	<p><b>AMONG US, de InnerSloth</b></p>
	<p><b>XBOX ADAPTIVE CONTROLLER</b></p> <p>Dispositivo que crea una experiencia personalizada de mando que hace el juego más accesible para personas con movilidad limitada. Conecta conmutadores, botones, soportes y joysticks externos.</p>