6. JUGAMOS CON LOS PICTOGRAMAS

- INTRODUCCIÓN
- 6.1 Herramientas online ARASAAC
- 6.2 Picto Selector

Copyright 2026

INTRODUCCIÓN

M6. JUGAMOS CON LOS PICTOGRAMAS

El **juego** es una de las actividades más primarias que desarrolla el ser humano desde las primeras etapas de su vida y **una de las actividades más importantes en la edad infantil.** Los niños/as no solo utilizan el juego para divertirse, sino que también lo hacen para estimular su desarrollo intelectual, desarrollar su creatividad, aprender a controlar su propio cuerpo, expresar emociones y favorecer la socialización.

Todo el mundo coincide en la necesidad del **juego como fuente de crecimiento, aprendizaje y socialización** y, por lo tanto, como una vía mediante la cual el niño/a ensaya la forma de actuar ante el mundo.



Su importancia es tal que el **Artículo 31** de la **Convención de los Derechos de niños y niñas** (adoptada por la asamblea general de las **Naciones Unidas**, el 20 de noviembre de 1989) recoge: "se reconoce el derecho del niño/a al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Se respetarán y promoverán el derecho del niño/a a participar plenamente en la vida cultural y artística y se propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la actividad cultural, artística, recreativa y de esparcimiento".

Evidentemente, **la comunicación juega un papel muy importante en este tipo de actividad** y las barreras en la comunicación impiden, en muchas ocasiones, que las personas tomen parte

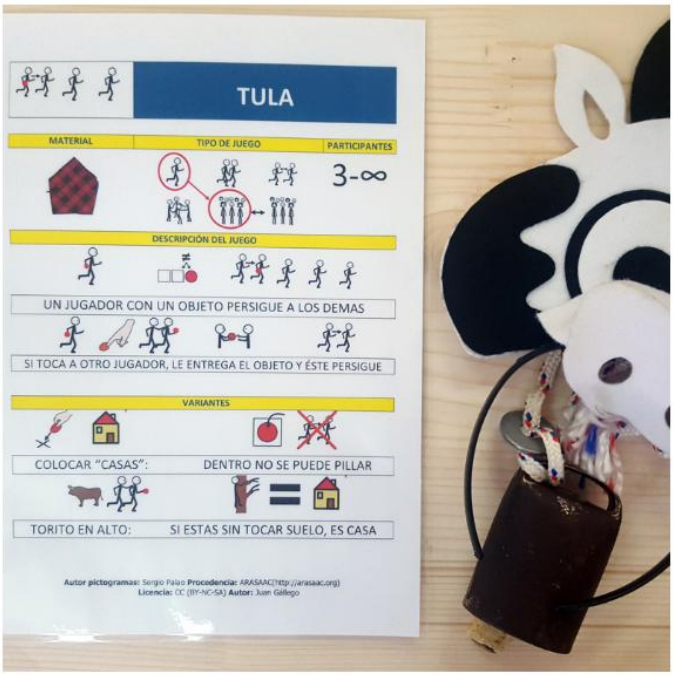
Copyright 2026

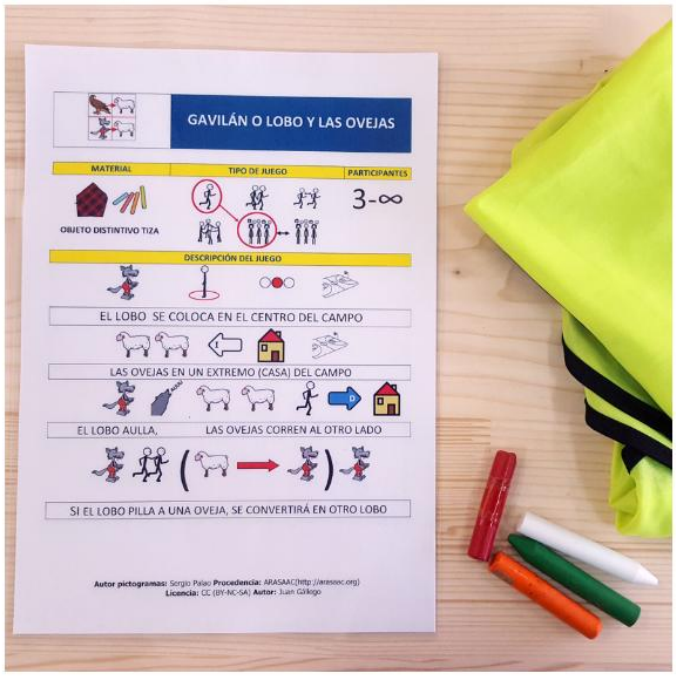
activa en juegos y actividades de ocio con sus compañeros o amigos. Por lo tanto, los profesionales y las familias deberemos tomar las medidas compensatorias adecuadas para eliminar esta barrera y dirigir nuestras actuaciones tanto a la persona como a su entorno, incluyendo a todas las personas y todos los contextos donde pueden desarrollarse estas actividades lúdicas.

Este tipo de **medidas compensatorias** que deberemos adoptar, entre otras, **en el área de comunicación para conseguir la participación plena de todas las personas** deberán ir dirigidas a la **adaptación del propio juego** con pictogramas, la utilización de **carteles explicativos de las reglas** básicas del mismo, la **creación de rutinas** o **guiones sociales** que sirvan de anticipación sobre la participación y la elaboración de tableros o libros de comunicación, que permitan expresar cualquier emoción, deseo o necesidad para conseguir su plena inclusión en la actividad.



A continuación, podemos ver en la imagen inferior unas adaptaciones con pictogramas de ARASAAC de juegos populares para la clase de E. Física.







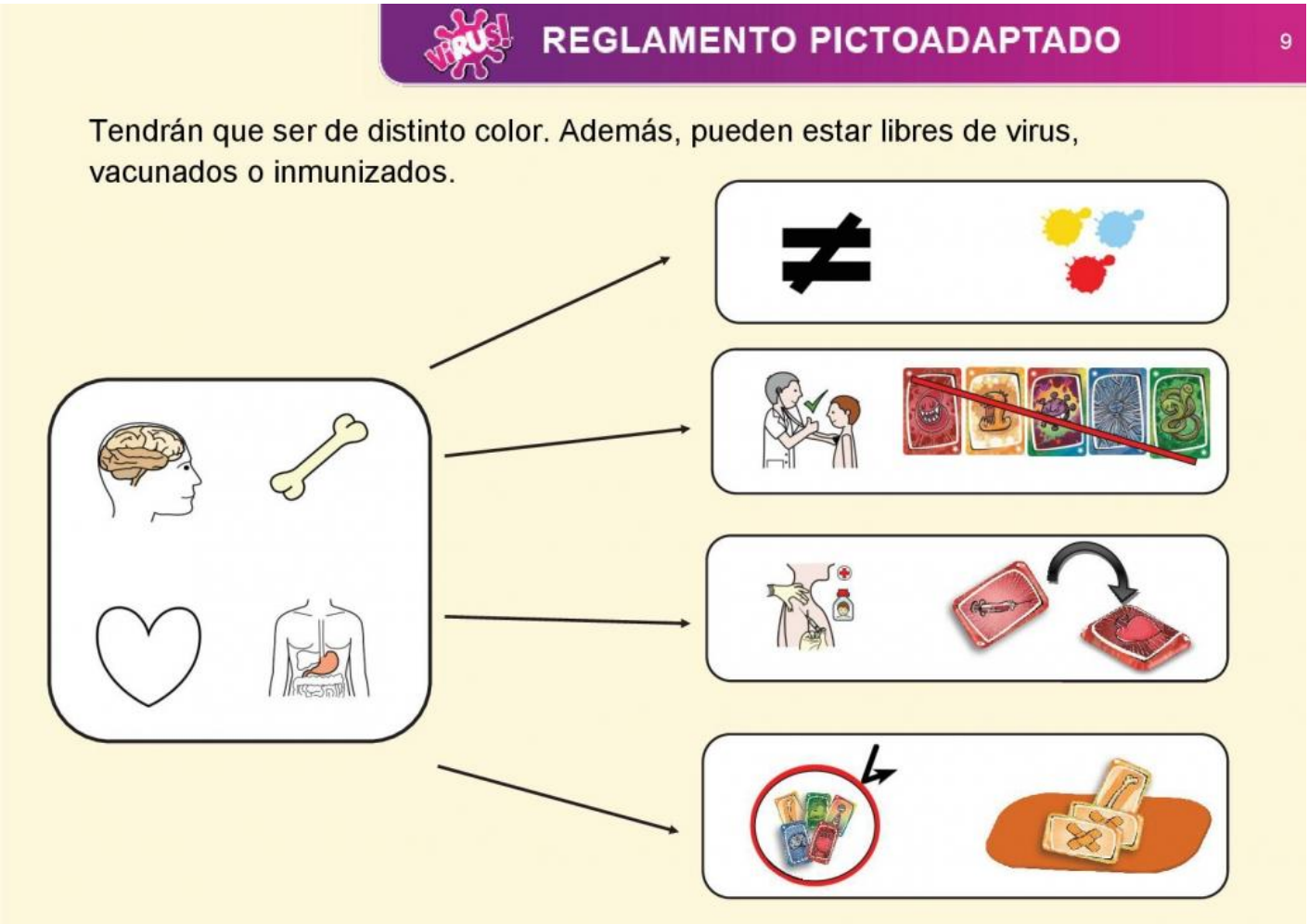
Tras la presentación de todos los elementos (participantes, materiales y espacios), podemos visualizar las reglas adaptadas con pictogramas para conseguir la plena participación de todos.

De esta forma, además de la inclusión, conseguiremos que el juego sea una experiencia muy positiva para todos y, sobre todo, divertida y lúdica.

Las **actividades de ocio** también forman una parte importante de nuestra vida personal y social. La aparición de los pictogramas ARASAAC ha favorecido la adaptación con pictogramas de distintas

actividades que también **nos ayudan a desarrollarnos plenamente como personas y como integrantes de la sociedad** en la que vivimos.

En la actualidad, algunas empresas comerciales ofrecen gratuitamente la explicación de las reglas del juego adaptadas a lectura fácil con apoyo de pictogramas para facilitar la participación de todas las personas de forma lúdica. Es el caso del famoso juego "Virus", adaptado por Ludia Asesoras para Tranjis Games, y de los juego "Constructores y sabuesos", adaptado también por Ludia Asesores por la empresa TCG Factory.



Una de las actividades que más auge ha tenido a lo largo de estos años ha sido la adaptación a pictogramas de vídeos de canciones infantiles que nos puede servir para utilizarlos como karaoke y potenciar el refuerzo del lenguaje oral en una actividad de ocio muy concreta.

A continuación, os dejamos un vídeo de la canción adaptada con pictogramas de ARASAAC del cuento de los "Tres Cerditos y el Lobo".

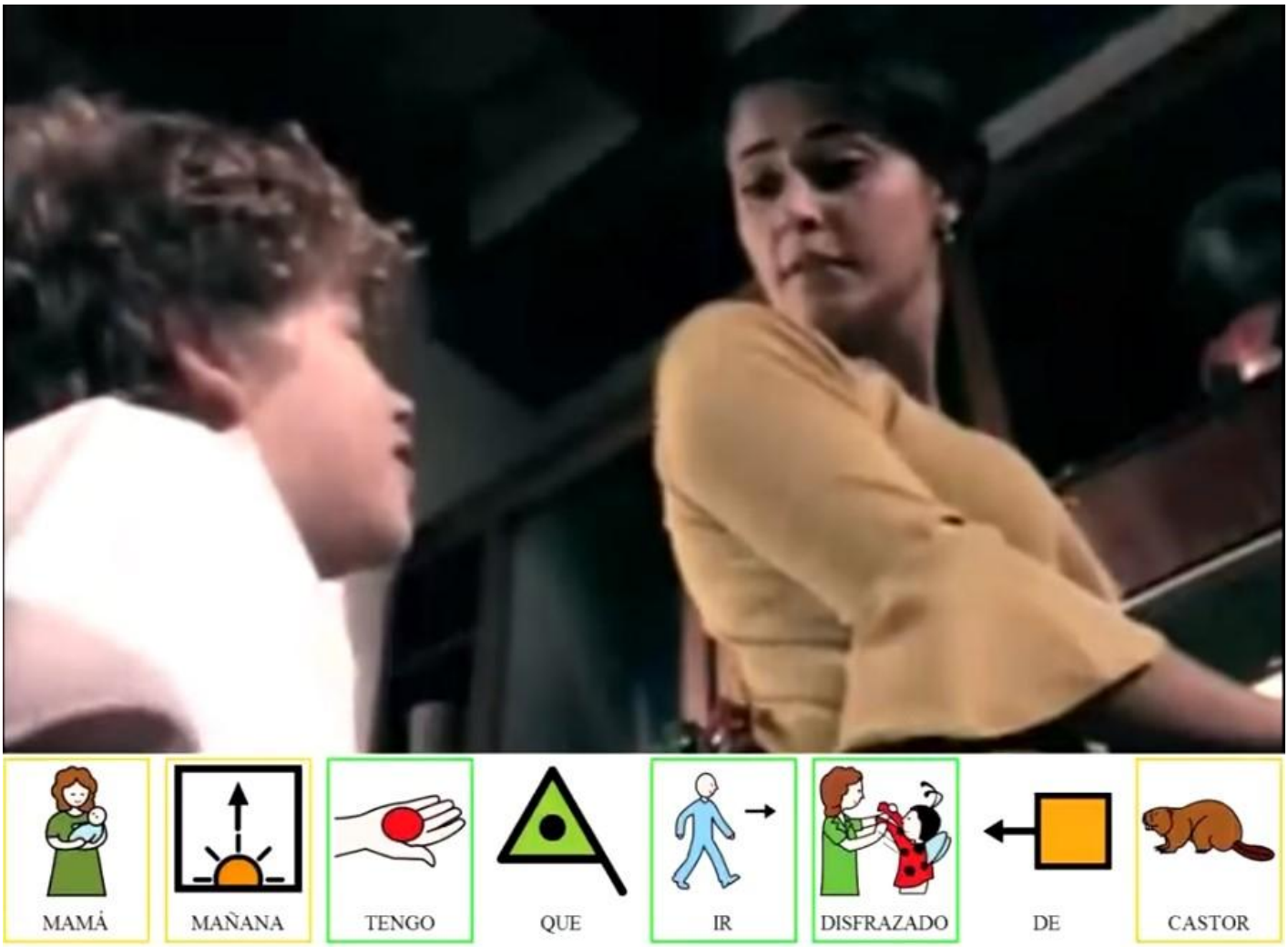
Copyright 2026



https://www.youtube.com/embed/eiX4ljr-FeM

Pero las adaptaciones han ido más allá de la música y, en estos momentos, los profesionales y las familias han apostado por utilizar los sistemas de comunicación en otros campos que, hace años, hubiera resultado impensable. Aquí podemos visualizar un anuncio con pictogramas.

Copyright 2026



https://www.youtube.com/embed/zoJ0Cq8L5S8

Os invitamos a reflexionar sobre situaciones de nuestra vida cotidiana en las que las personas con dificultades en la comunicación encuentran barreras que dificultan su plena integración.

OBJETIVOS

Los **objetivos** que se pretenden alcanzar en este módulo son:

- Concienciar sobre la necesidad de adaptar las actividades de ocio para el disfrute de todas las personas en igualdad de condiciones.
- Conocer distintos ejemplos de adaptaciones de actividades de ocio.

Copyright 2026

- Utilizar las herramientas online de ARASAAC y Picto Selector para generar distintos materiales de juego adaptado.

CONTENIDOS

- Herramientas online de ARASAAC
- Picto Selector: generador de Dobles y plantilla dados.

Este módulo se divide en dos unidades:

6.1 Herramientas online ARASAAC

6.1.1 Creador de Bingos 6.1.2 Creador de Juegos de la Oca 6.1.3 Creador Dominós 6.1.4 Creador de Dominós encadenados 6.1.5 Creador de animaciones

6.2 Pictoselector

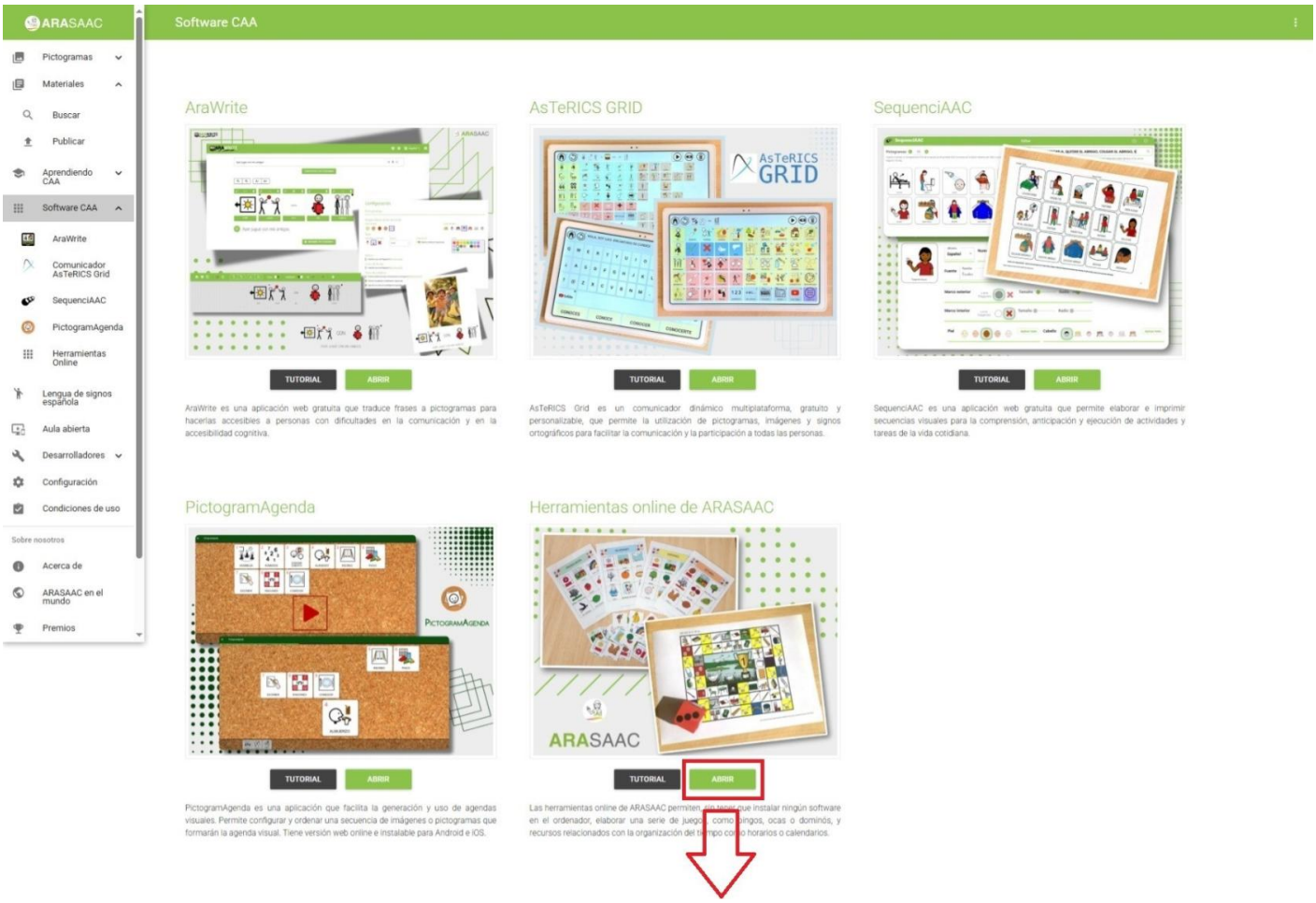
6.2.1 Generador de Dobles 6.2.2 Plantilla de dados

Copyright 2026

6.1 Herramientas online ARASAAC

Las **herramientas online** ofrecidas por ARASAAC en su anterior portal, permiten, sin tener que instalar ningún tipo de software en el ordenador, elaborar una serie de juegos, materiales y recursos relacionados con la comunicación aumentativa y alternativa.

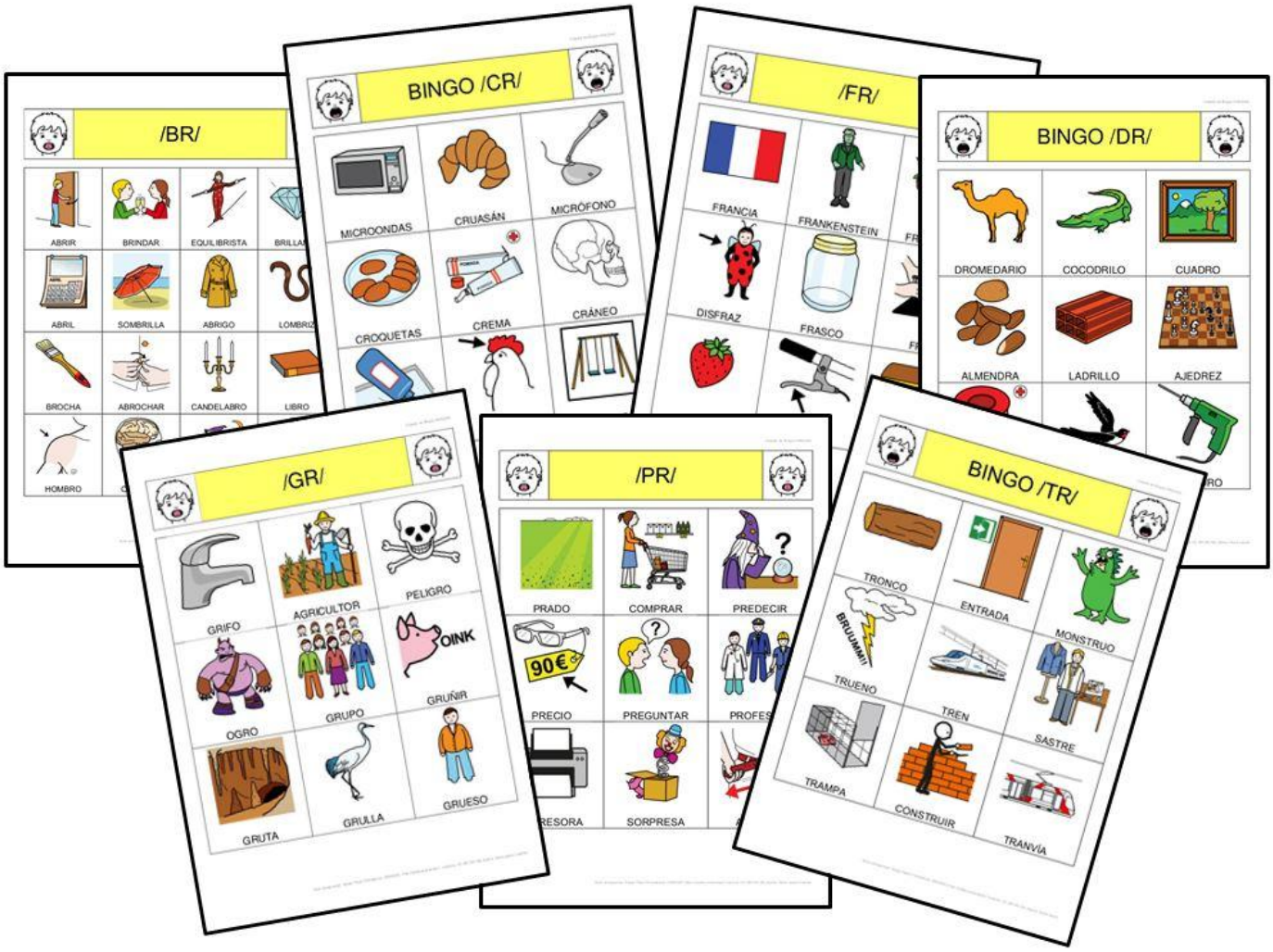
Para acceder a las herramientas online te recomendamos visites la página de **Software CAA** del portal ARASAAC.





En este módulo nos vamos a centrar en aprender el funcionamiento de aquellas herramientas online más orientadas a crear recursos para el **juego**.

6.1.1 Creador de Bingos



El **Bingo**, en el entorno educativo, se suele jugar repartiendo una serie de cartones, generalmente **asociados a una categoría**, entre los distintos jugadores. De una caja o bolsa, se van sacando pictogramas o imágenes, iguales a los que existen en los tableros, y los jugadores deberán ir tachando o colocando encima el pictograma o imagen correspondiente. El ganador es el jugador que complete primero su cartón.

Este tipo de actividad resulta de gran utilidad para **trabajar** aspectos relacionados con la **atención**, la **concentración**, la **discriminación visual**, la **categorización de palabras** y el **lenguaje oral**.

Para saber más acerca de los bingos y el funcionamiento del Creador de Bingos de ARASAAC te recomendamos leas este **tutorial del Aula Abierta.**

Siguiendo estos enlaces podrás ver **bingos ya publicados** en el **catálogo de materiales de ARASAAC** y recopilados en el **Aula Abierta.**

Copyright 2026

6.1.2 Creador de Juegos de la Oca



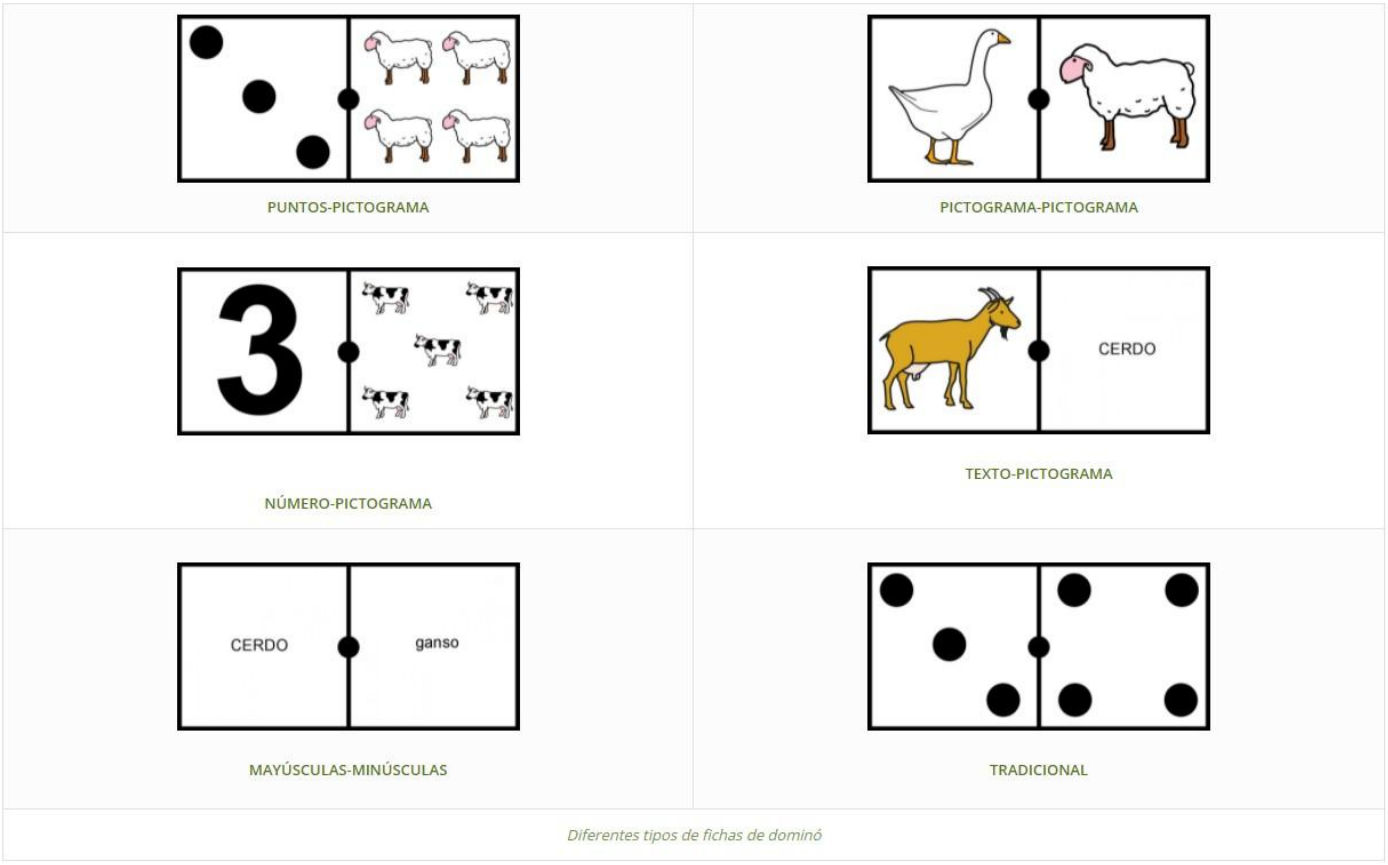
El **Creador de Juegos de la Oca**, al igual que el generador de bingos visto anteriormente, permite, fácilmente, crear un tablero de la Oca, con los pictogramas que hayamos seleccionado, y que, posteriormente, podremos imprimir y utilizar con nuestros alumnos/as.

Para conocer el funcionamiento y las opciones de configuración del Creador de Juegos de la Oca te sugerimos que leas este **tutorial del Aula Abierta.**

En el **catálogo de materiales de ARASAAC**, buscando por el tipo de actividad “Juego/Juego de la Oca” puedes ver Juegos de la Oca creados con esta herramienta y compartidos por los colaboradores del portal.

Copyright 2026

6.1.3 Creador Dominós



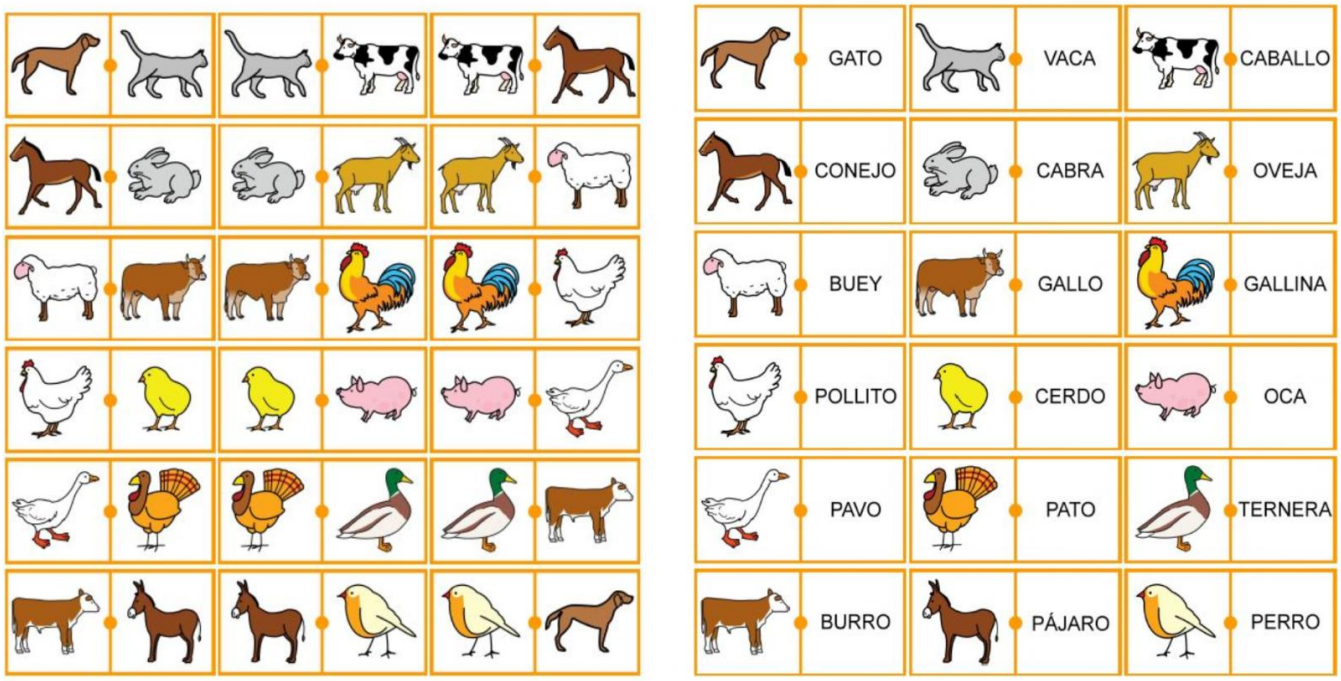
Diferentes tipos de fichas de dominó

Los **dominós adaptados** con pictogramas nos **permiten trabajar** de un modo lúdico aspectos relacionados con **campos semánticos**, **lectura**, **matemáticas** (números, contar,...), **atención**, **concentración**,....

Con el creador online podemos generar nuestro propio dominó a partir de la selección de seis pictogramas. Para aprender a utilizar la herramienta te invitamos a que consultes el **tutorial del Aula Abierta**.

6.1.4 Creador de Dominós encadenados





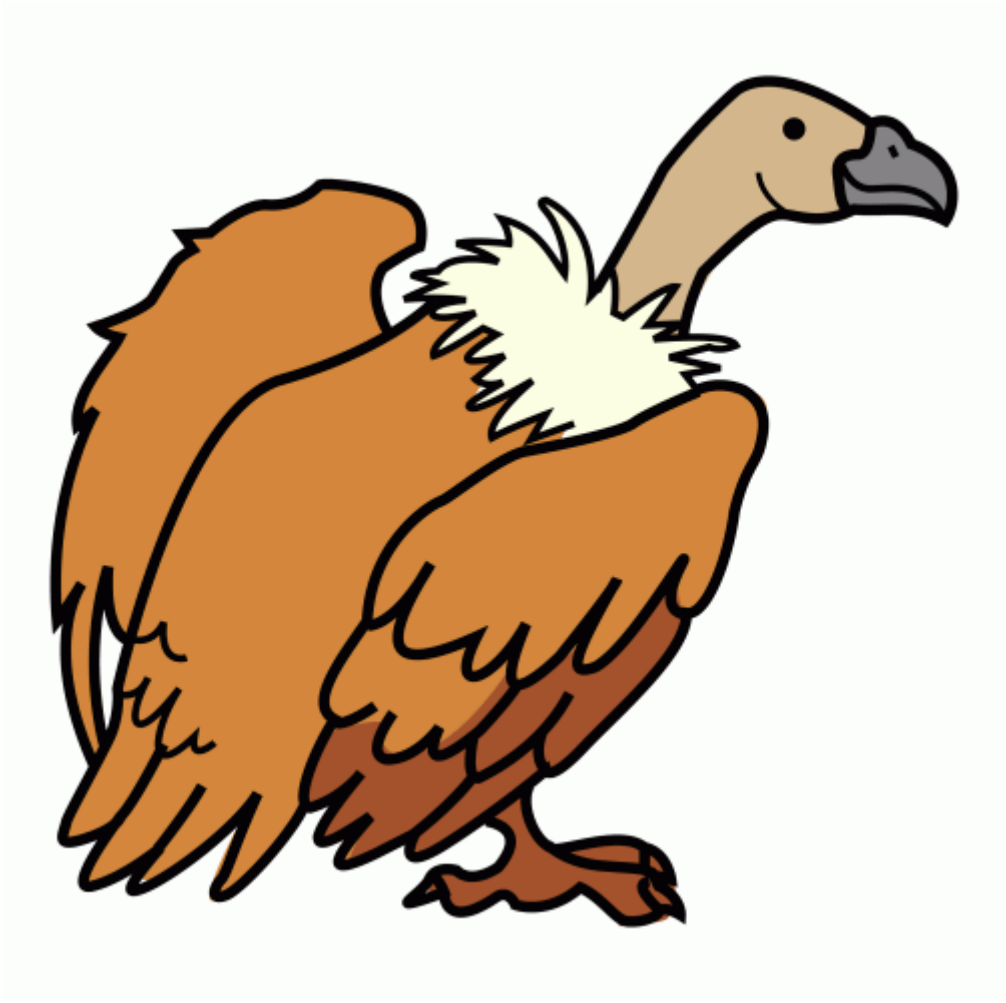
El **dominó encadenado**, a diferencia del dominó tradicional, se caracteriza porque el segundo elemento de cada ficha enlaza con el primero de otra ficha y el segundo elemento de la última ficha enlaza con el primero de la primera ficha.

Con el creador online podemos generar nuestro propio dominó a partir de la selección de pictogramas que hayamos hecho. Para aprender a utilizar la herramienta te recomendamos que consultes el **tutorial del Aula Abierta**.

6.1.5 Creador de animaciones

El **creador de animaciones** tiene como finalidad crear una **secuencia animada y sucesiva de pictogramas, fotografías o imágenes** en formato **GIF**.

Este tipo de animaciones se utilizan para **secuenciar rutinas**, para **estructurar el tiempo**, para trabajar **campos semánticos**, para contar **cuentos**, para crear juegos de **discriminación** y **atención**, etc.



Para conocer el funcionamiento de la herramienta, te recomendamos consultar este **tutorial del Aula Abierta**.

6.2 Picto Selector

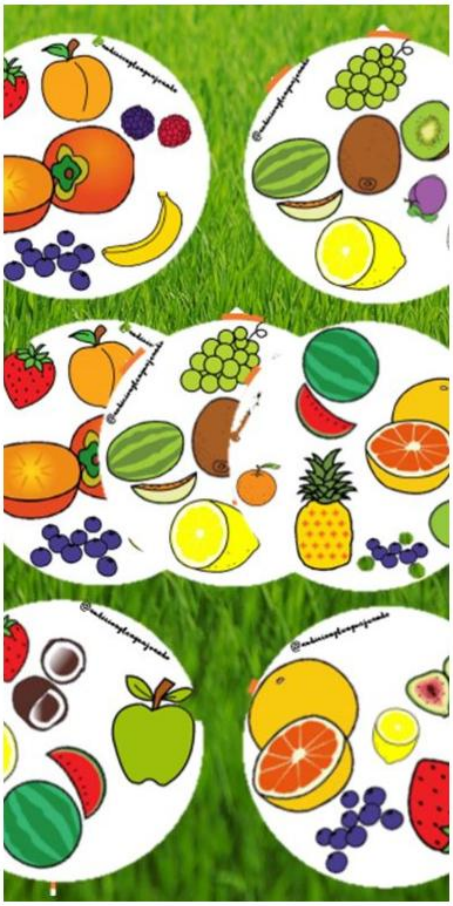
Como **complemento a lo explicado en el módulo 3** sobre las posibilidades de Picto Selector, para elaborar materiales, en este capítulo se mostrarán dos funcionalidades concretas ofrecidas por el programa para crear materiales de juego adaptado: el **creador de Dobbles** y la **plantilla "Dado"**.

6.2.1 Generador de Dobles

Dobble es un juego de observación, rapidez mental y discriminación visual. El juego en su **versión original** se compone de una serie de **tarjetas (55) con ocho imágenes o pictogramas en cada una**. En total hay **50 dibujos diferentes**, y entre cada una de las tarjetas, siempre hay un **símbolo en común**. El objetivo del juego es ser el más rápido en **descubrir el dibujo que hay en común** entre tu carta y la del resto, o entre tu carta y el mazo que esté en el centro.

Copyright 2026





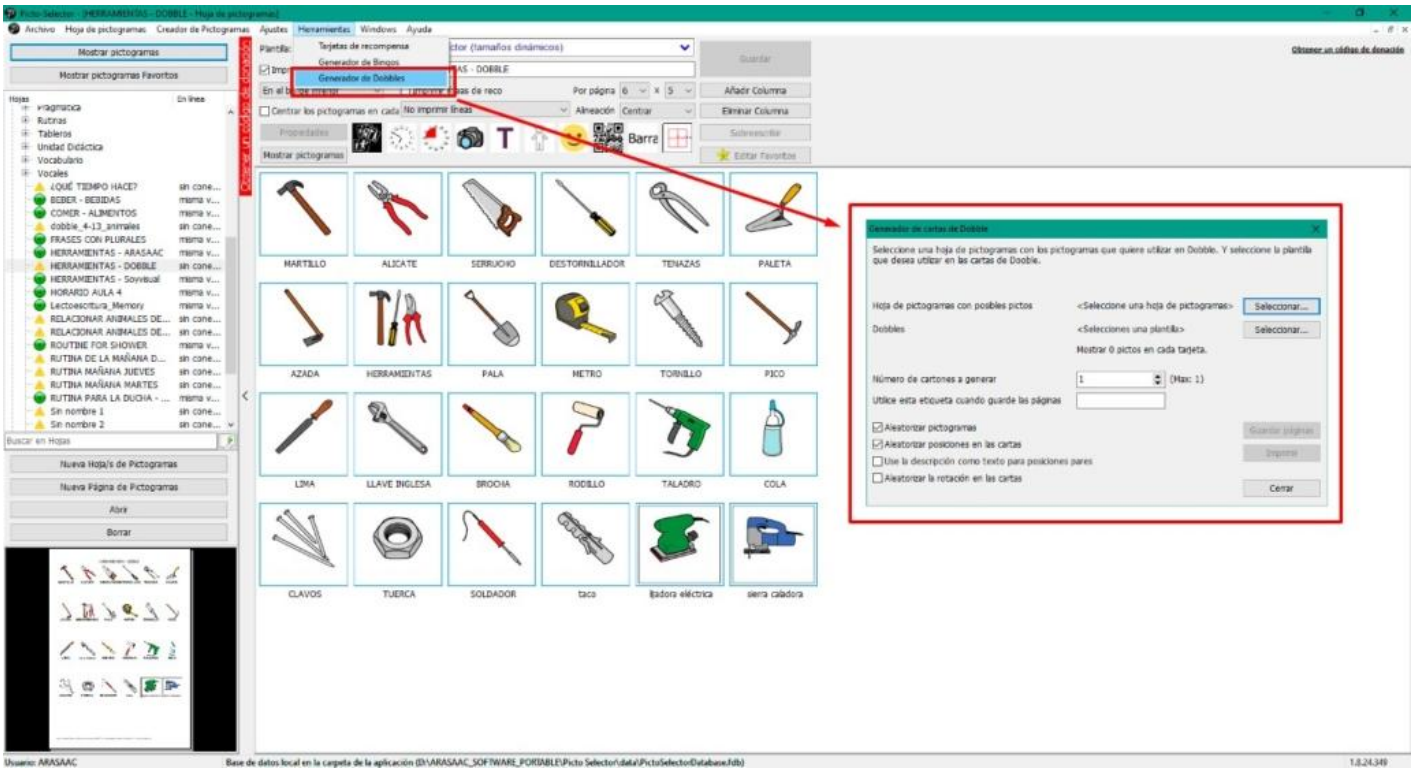






Picto Selector nos permite acceder a un **generador de Dobbles interactivos** que, de modo, rápido nos permite crearlos y adaptarlos a distintos niveles a partir de hojas de pictogramas que tengamos elaboradas.

Copyright 2026



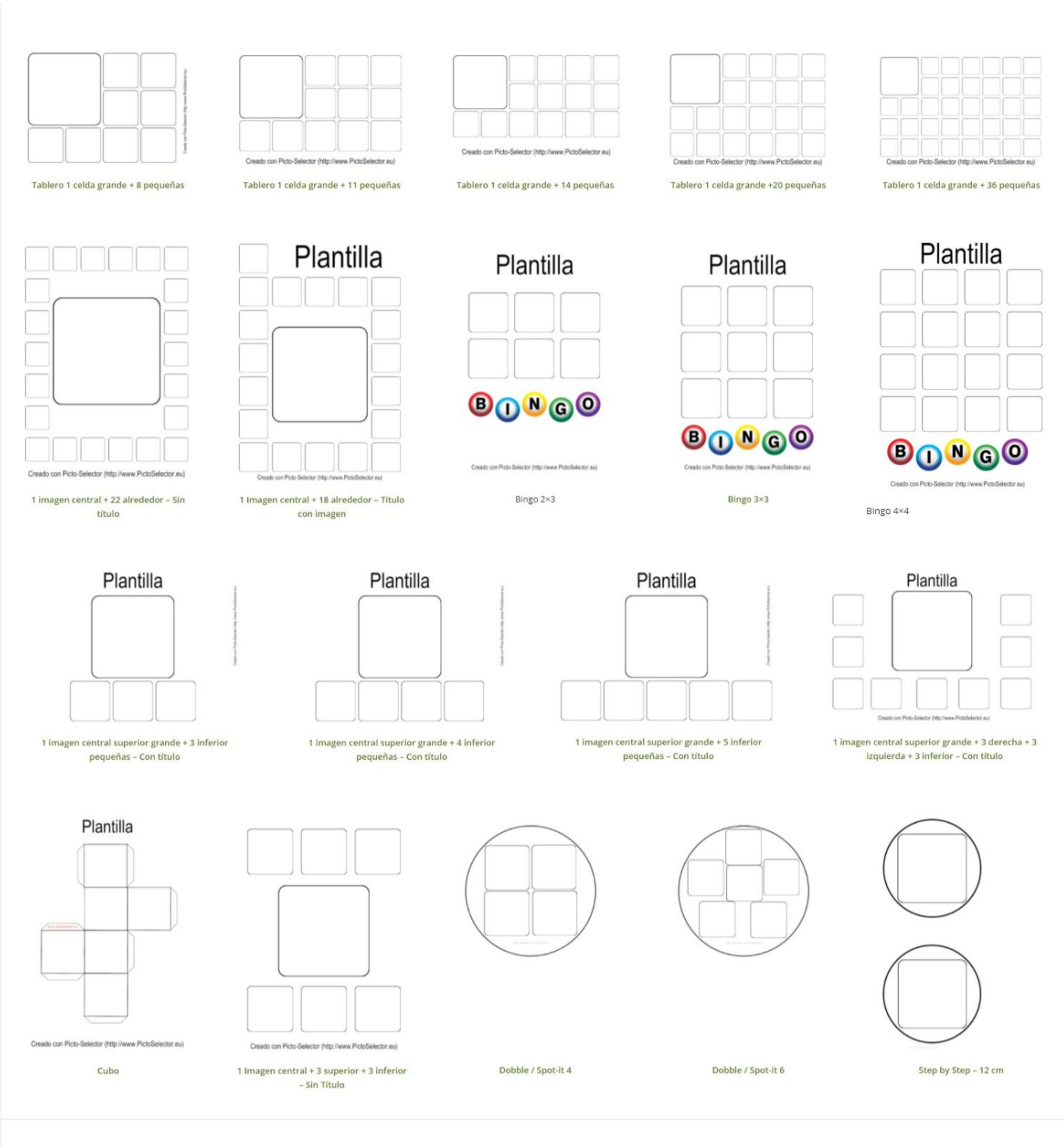
Para aprender su funcionamiento te recomendamos que consultes este **tutorial** que forma parte del manual de Picto Selector en el **Aula Abierta**.

6.2.2 Plantilla de dados

Dentro los tutoriales que se recomendaron en el **apartado 3.3** para **crear Materiales con Picto Selector**, en el **capítulo 4** del manual de uso **creamos una nueva Hoja de Pictogramas** como paso previo para crear nuestro material.

Dentro del asistente para configurar nuestra Hoja de Pictogramas, en el **paso 2** se ofrecía la posibilidad de **crear un material a partir de plantillas**.

Copyright 2026



Dentro del listado de plantillas, se ofrece una llamada **“Cubo”** que nos permite crear cubos en los que insertar pictogramas o imágenes en cada una de sus seis caras.

Los cubos pueden ser un elemento al que podamos sacar partido pedagógico creando **juegos** para trabajar las **matemáticas**, el **vocabulario** o, como en este caso, que os vamos a mostrar, la **estructuración morfosintáctica** y la creación de **frases coherentes e incoherentes**.

Copyright 2026

Siguiendo los pasos expuestos en el capítulo 4 y 5 del Manual o visionando este videotutorial aprenderás a crear un material utilizando la plantilla “Cubo”:

http://aulaabierta.arasaac.org/picto-selector-17-ejemplos-de-uso

https://www.youtube.com/embed/i8TlUidQny8

Copyright 2026