6.2 Picto Selector

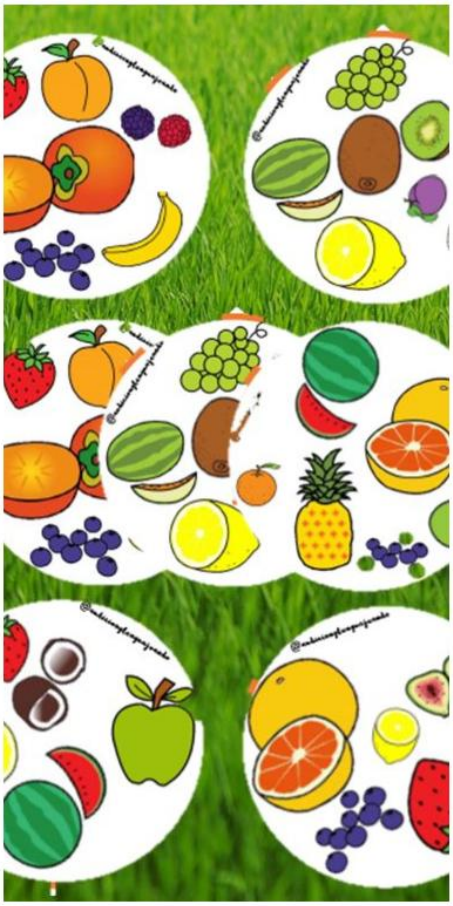
Como **complemento a lo explicado en el módulo 3** sobre las posibilidades de Picto Selector, para elaborar materiales, en este capítulo se mostrarán dos funcionalidades concretas ofrecidas por el programa para crear materiales de juego adaptado: el **creador de Dobbles** y la **plantilla "Dado"**.

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





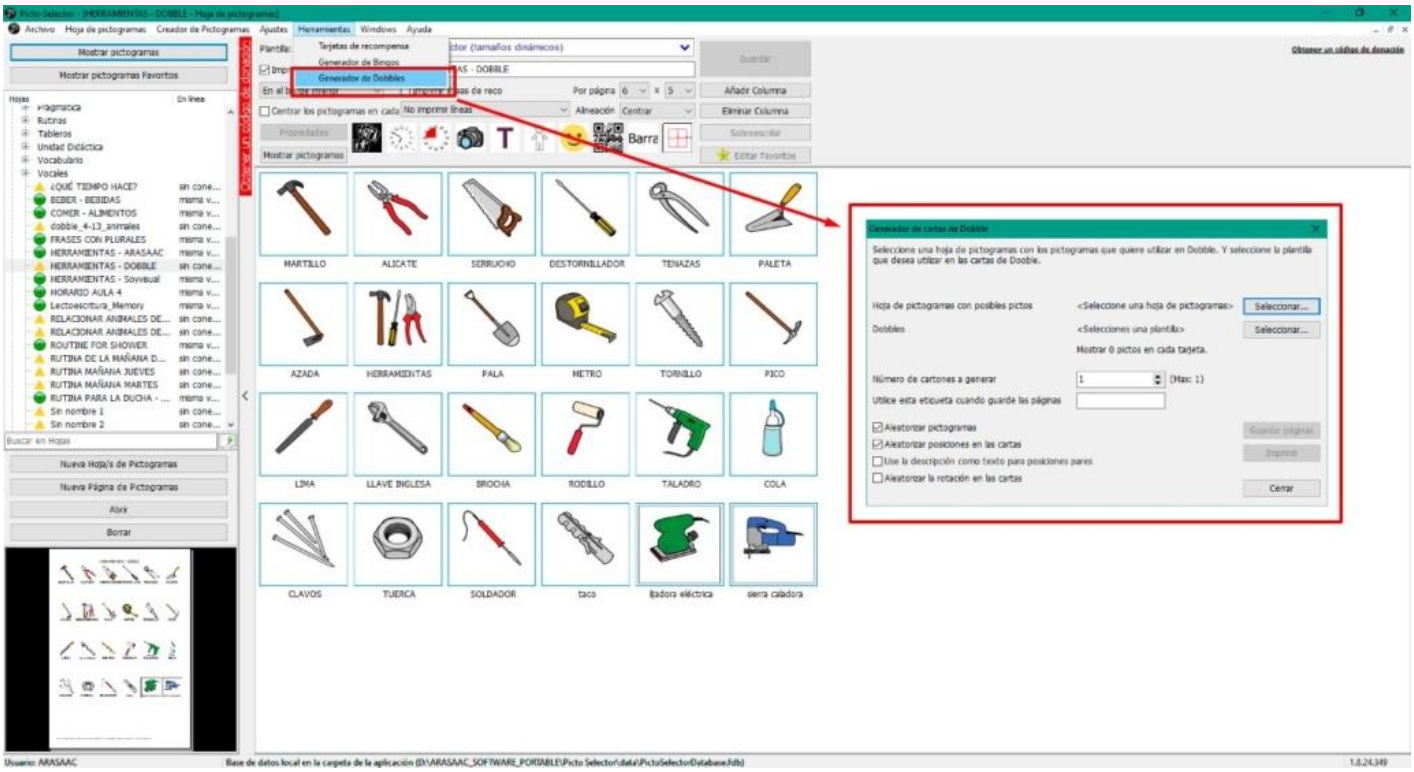






Picto Selector nos permite acceder a un **generador de Dobbles interactivos** que, de modo, rápido nos permite crearlos y adaptarlos a distintos niveles a partir de hojas de pictogramas que tengamos elaboradas.

Copyright 2026



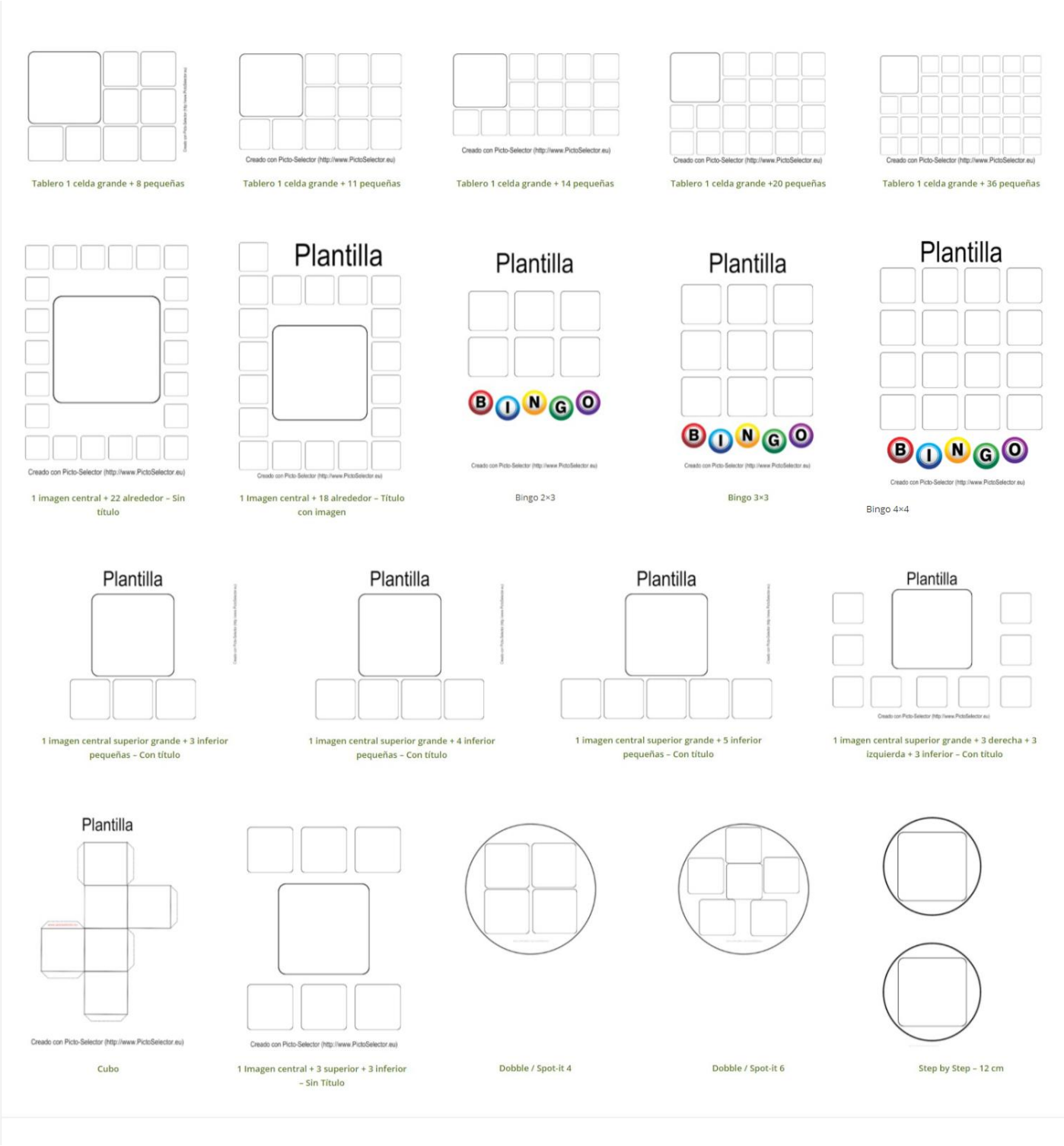
Para aprender su funcionamiento te recomendamos que consultes este **tutorial** que forma parte del manual de Picto Selector en el **Aula Abierta**.

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

Revision #3
Created 2026-01-29 10:04:36 CET by Juan Francisco Zamora
Updated 2026-02-13 19:08:33 CET by Equipo Arasaac

Copyright 2026