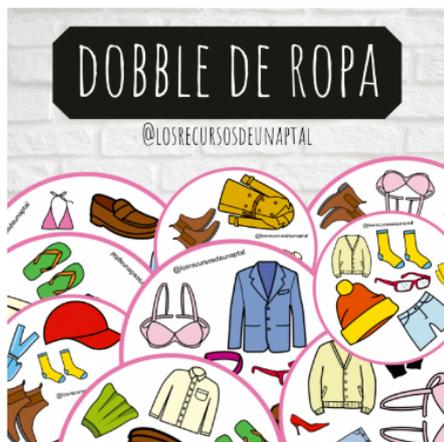
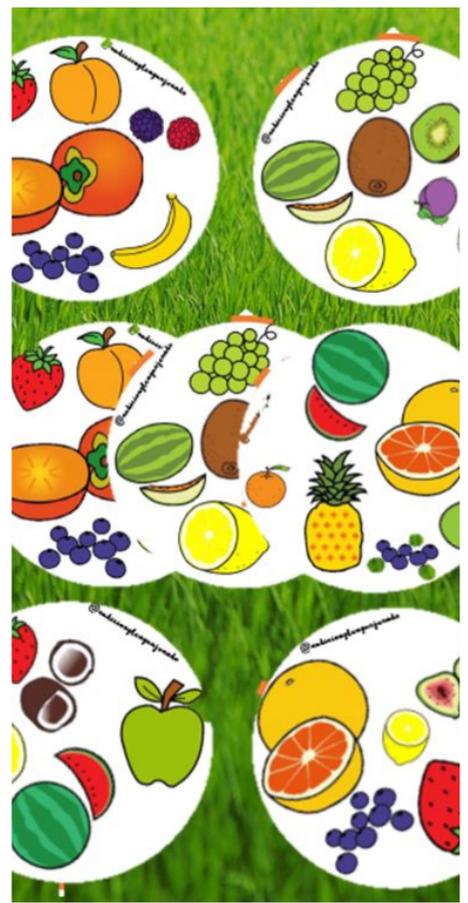
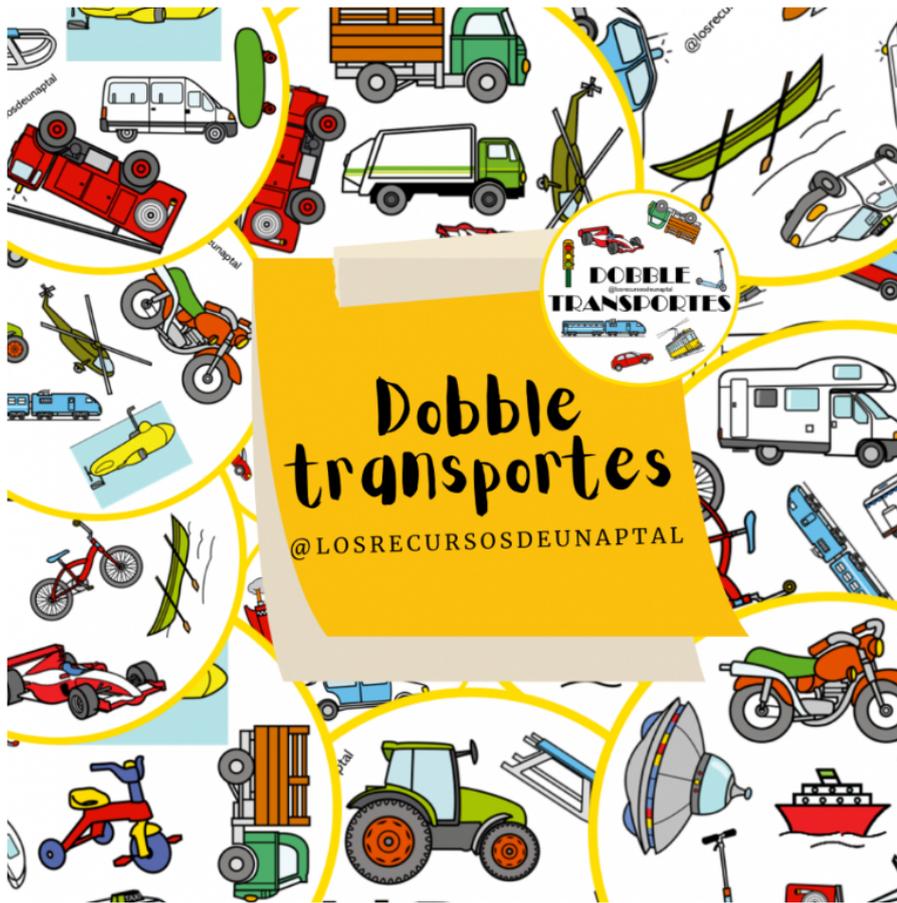


6.2 Picto Selector

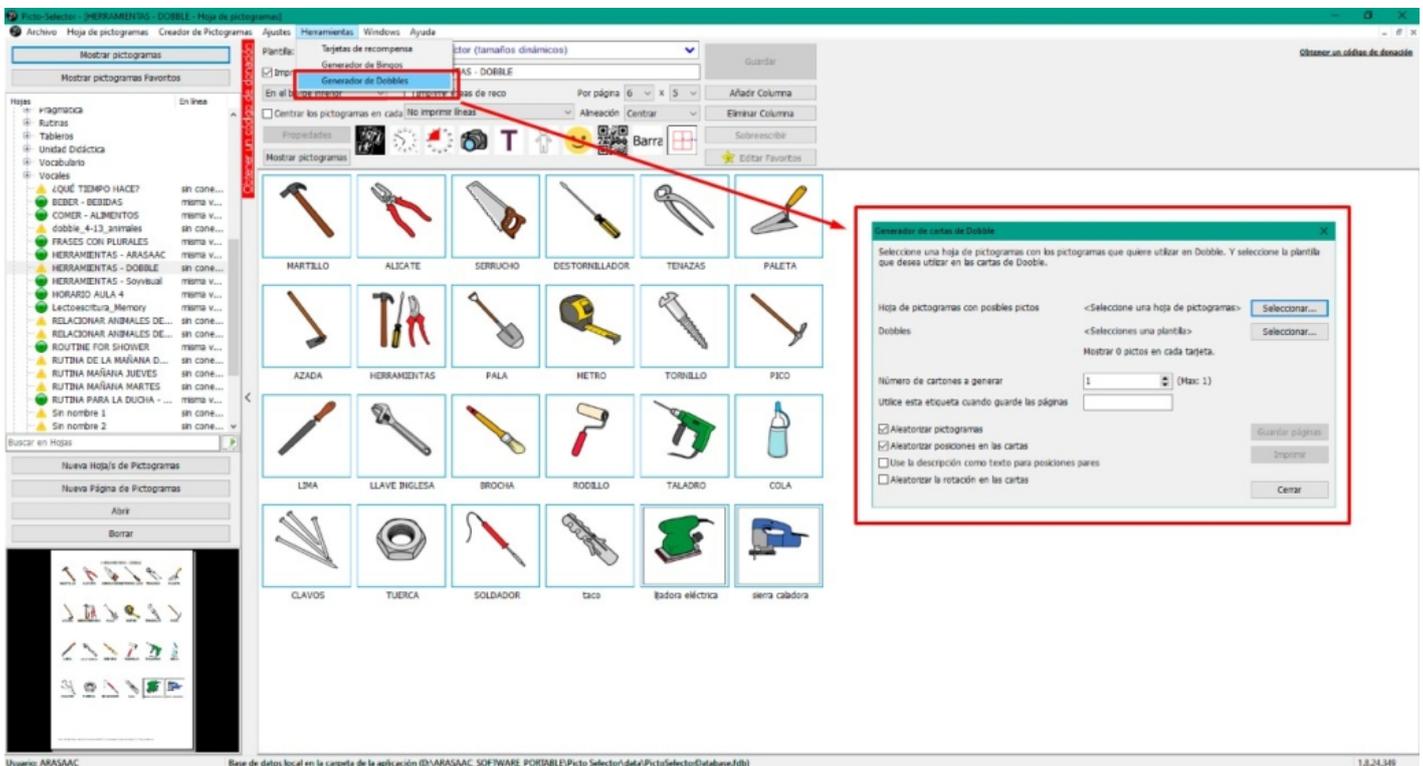
Como complemento a lo explicado en el módulo 3 sobre las posibilidades de Picto Selector, para elaborar materiales, en este capítulo se mostrarán dos funcionalidades concretas ofrecidas por el programa para crear materiales de juego adaptado: el creador de Dobbles y la plantilla "Dado".

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.



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



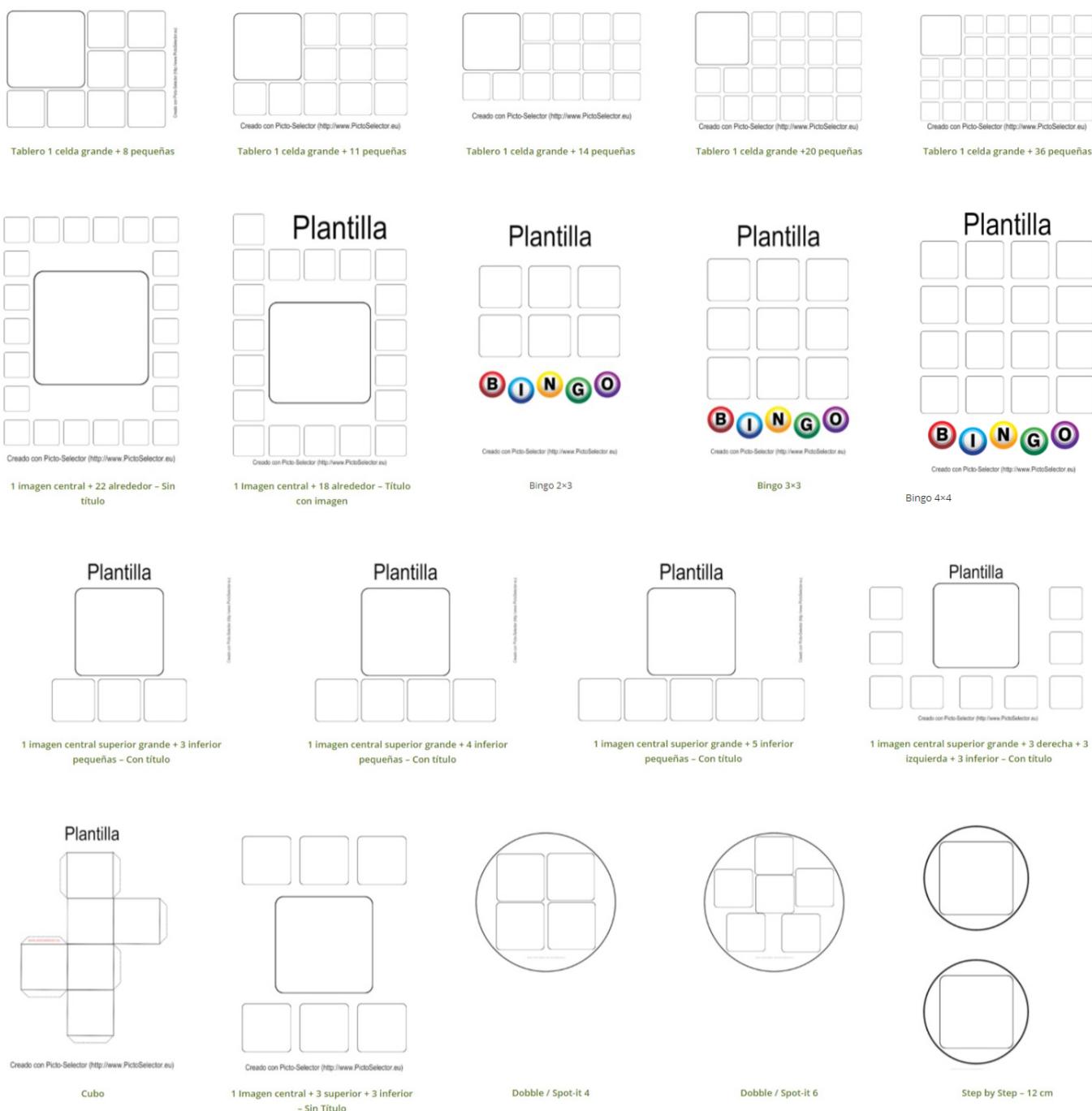
Para aprender su funcionamiento te recomendamos que consultes este tutorial que forma parte del manual de Picto Selector en el Aula Abierta:

<http://aulaabierta.arasaac.org/picto-selector-18-generador-dobbles>

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.



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.

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/i8TUIidQny8>

Revision #3

Created 1 February 2022 08:46:37 by Equipo CATEDU

Updated 1 February 2022 08:46:41 by Equipo CATEDU