

IDEAS PARA USAR LOS COMUNICADORES

El uso de Pulsadores + Comunicadores permiten al usuario:

- Iniciarse en los juegos de CAUSA-EFECTO
- Producir cierto control sobre su entorno.
- Estructurar lenguaje y pensamiento. Mejora el lenguaje comprensivo y aumenta el expresivo.
- Participar en tareas de ENSEÑANZA –APRENDIZAJE.
- Propician la participación e integración social.
- Disminuir la frustración por no sentirse comprendidos.



Big Mack



Pulsadores

El **objetivo del comunicador** no es expresar cosas que el usuario puede hacer de otra forma. No debe ser un sustitutivo de la expresión oral (*responder si o no es una parte muy pequeña de la comunicación*), sino un **potenciador**.

Se aconseja apoyar a los comunicadores con **imágenes reales o pictogramas**, para facilitar la asociación, la memoria y el seguimiento de instrucciones o rutinas.

Existen comunicadores de un solo mensajes o de varios, pudiéndolos ejecutar como una secuencia de mensajes o reproducirlos de forma aleatoria.

DEMANDAS

- Con niños pequeños, se pueden usar diferentes mensajes para iniciar un **contacto afectivo** y psicológico con ellos: “**abrázame**”, “**hazme cosquillas**”, “**ráscame la espalda**”, e iniciar demandas muy básicas. Para ello tenemos que ser conscientes de lo que verdaderamente les gusta o no.
- Para pedir la palabra en la asamblea o **pasando lista**: “aquí” (en vez de levantar la mano). O pedir “ayuda”.
- Se puede utilizar el COMUNICADOR en **las comidas**, para solicitar “más” comida o indicar que ya “hemos terminado”.

- Para **tomar decisiones** entre dos opciones.



Comunicador Italk-2

- Para pedir en un **restaurante**.



Menú de un Restaurante en pictogramas

- Para **provocar una respuesta**: por ejemplo, inducir a que un niño pida un caramelo cuando nos hemos comido uno delante de él y cerrar la bolsa esperando a que lo pida. **“dame un caramelo”**

INTERACCIÓN SOCIAL Y JUEGOS

- Para **intercambiar experiencias** sobre acontecimientos del día, actividades y eventos (transportando el comunicador de un lado a otro).



Álbum parlante

- Para dar **datos personales** grabados con anterioridad: nombre, apellidos, direcciones, número de teléfono...
- Para dejar un mensaje a tú compañero de trabajo/clase. Dar las “gracias”, “pedir perdón”.
- Para decir “mamá”, “papá”, “te quiero”. Para pedir un abrazo. (AFECTIVO)
- Para **llamar a la mascota** de la familia y decirle cosas agradables.

- Si la persona vive en residencia, se puede colgar en la puerta de su habitación, por fuera, para que tus amigos, tus padres o hermanos, puedan dejarle en él mensajes.
- Para **cantar cumpleaños feliz** / Villancicos /canciones de la paz /canción de asamblea.
- Para seguir las **rutinas de la asamblea**. (El botón rojo pasa lista/ el azul dice el tiempo que hace/ el verde para el calendario...)



Botones parlantes

- Preguntar a alguien si quiere bailar, jugar, ir a pasear...
- Para contar **chistes**.
- Para hacer alguna interjección ajustada a alguna actividad: “guau”...o expresiones como “¡hey! ¿cómo estás hoy?”, “¡adiós!”, “me alegro de verte”, “**nos vemos pronto**”.
- Para **jugar al “pilla – pilla”**. Por ejemplo, con varios alumnos andando o en sillas de ruedas, rodando alrededor y cuando uno alcanza a otro dice “**estás aquí**”, “**te pille**”.
- Para defenderse o salir de situaciones estresantes “quiero salir fuera” / “quiero cambiar de actividad”.
- Para animar a tú jugador favorito en un evento deportivo: “vamos Rafa”.
- Para grabar un sonido de sirena y colocar el Big Mack en la silla de ruedas e indicar a los demás que se aparten del camino.

TAREAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

- Para realizar ejercicios de habla o de repetición (feedback auditivo). **Estimulación del lenguaje**.
- Para indicar una dirección o dar pistas en una actividad de grupo (ponlo dentro, ponlo fuera, a la izquierda...). **Por ej: con las cajas parlantes**
- Aprender/afianzar los colores (con las cajas parlantes, al abrirlas escucharán un mensaje de enhorabuena)
- Se puede grabar el nombre de cada uno o los nombres de los personajes de una historia, para pulsarlo cuando sea nuestro turno, o cuando se mencione el nombre del personaje en una historia. **Dramatización**



Cajas parlantes

- Para realizar efectos especiales de sonido **en una obra de teatro** (con los buzzers sonoros)



Buzzers sonoros

- Para **anunciar actividades** (anticipación) que se van a hacer en clase: “la hora del cuento”, “a la fila”, “a desayunar” (con el comunicador de secuencias o la columna de mensajes)



Columna de mensajes



- Para responder a **preguntas de tipo test**: hacer exámenes, preguntas de si o no, problemas de matemáticas, etc

Comunicadores Big Point

- Para dar/seguir instrucciones (p ej. Hacer **una receta**)
- Para aprender **los contrarios** (con dos botones): grande / pequeño, frío /caliente... generalizar este uso a las materias que se están trabajando en clase.
- En clase de **música**, para elegir las canciones, participar introduciendo efectos sonoros, o adivinar instrumentos (asociando imagen y sonido en las cajas parlantes).

CONTROL DEL ENTORNO-AUTONOMÍA

- Se puede utilizar para decir cosas apropiadas en momentos concretos, por ejemplo colocado en una puerta, para que le gente que llame pueda comprobar que estamos en el baño “**está ocupado**”/ “**no pasar**” o para indicar que la persona ha acabado.



- Para **hacer recados**: podemos mandar a un niño a otra clase para que haga un recado.
- Para dar/seguir **instrucciones o peticiones** de lo que el usuario quiere: sobre cómo quiere que le peinen en la peluquería, solicitar un num. de zapato, etc.

- Para grabar “órdenes” o instrucciones de cada actividad-rincón
(*biblioteca/cocinitas/ plastilina..*)



Pinzas parlantes

- Para avisar a urgencias: grabar **mensajes de emergencia** para usar en casos urgentes.
- Para anticipar los momentos de **transición** de una rutina a otra, de manera que el usuario pueda decir : “a guardar”, “nos vamos a casa”, etc.

PÁGINAS CON ACTIVIDADES CAUSA-EFECTO

Para ayudar a los niños a comprender y generalizar causa y efecto (se puede jugar online o descargar en PC)

- <http://www.priorywoods.middlesbrough.sch.uk/page/?title=Switch+%2F+Touch+Screen+Videos&pid=231>
- <https://www.aulapt.org/2013/12/27/causa-efecto/>
- <http://chiquitajos.blogspot.com/>

Extraído de:

<http://www.madrid.org/cs/BlobServer?blobcol=urldata&blobtable=MungoBlobs&blobheadervalue1=filename%3DTODO+JUNTO.pdf&blobkey=id&blobheadername1=ContentDisposition&blobwhere=1272033383759&blobheader=application%2Fpdf>