



16. Para realizar efectos especiales de sonido en una obra de teatro. Interacción social.
17. Para realizar ejercicios de habla o de repetición (feedback auditivo). Estimulación del lenguaje.
18. Para llamar a alguien: se puede grabar en el BM “ven aquí” de manera que el usuario pueda ejercer un cierto control sobre su entorno.
19. Para tomar decisiones entre dos opciones (con el comunicador *step by step*, elegir entre dos opciones (horrible / adorable). Elección.
20. Dar dos órdenes diferentes. (Con el comunicador *step by step*). Control del entorno.
21. Para saludar al entrar y al salir (hola /adiós), colocando un comunicador fuera y otro dentro de la puerta). Interacción social.
22. Para hacer recados: podemos mandar a un niño a otra clase para que haga un recado. Autonomía.
23. Para dar instrucciones de lo que el usuario quiere: sobre cómo quiere que le peinen en la peluquería, o si quiere que le riegan las plantas, etc. Control del entorno.
24. Para indicar qué niños hay dentro de una clase. Hay que colocarlo en la puerta de clase, por fuera. Control del entorno.
25. Para decir el día, la fecha o el tiempo que hace hoy, de manera que los niños puedan preguntar “¿qué día es hoy?” y el usuario pueda responder. Interacción social.
26. Para que el usuario tenga un feedback verbal – auditivo cuando empieza a hablar y articular sonidos y palabras. Estimulación del lenguaje
27. Para realizar demandas básicas: solicitar un número de zapato en una zapatería, indicar a un autobusero cuál es nuestra parada, etc. demandas
28. Para que el usuario pueda contar que ha estado haciendo en clase, en terapia, etc. Interacción social
29. Para indicar una dirección o dar pistas en una actividad de grupo (ponlo dentro, ponlo fuera, a la izquierda...). Juegos
30. Para indicar que necesitamos más material para realizar una tarea cuando éste se acaba. Demandas – desempeño laboral

31. Para jugar a “luz verde / luz roja” (con dos BM de diferente color). Es un juego común que sirve para que uno de los niños haga de líder. No hacen falta símbolos adicionales: los colores hablan por sí mismos. Juegos interactivos.
32. Para pedir un descanso cuando están cansado o bloqueados. “Pedir un respiro”. Demandas emocionales.
33. Para realizar secuencia: elegir el orden o ficha correctos “esta sí”. Desarrollo cognitivo.
34. Para elegir o cambiar de actividad. Demandas, control del entorno.
35. Para dar respuestas verbales en diferentes puntos (espacios naturales) de la casa, o del colegio: dar mensajes, los meses del año, cantar una breve canción, contar el menú del día... (identificables a través de pictogramas para cada BM). Interacción social.
36. Para pedirle a la profesora que pase la página del libro. Demandas.
37. Para jugar al “pilla – pilla”. Por ejemplo con varios alumnos que van todos en sillas de ruedas, rodando alrededor y cuando uno alcanza a otra dice “estás aquí”, “te pille”. Juegos interactivos.
38. Para contar chistes. Interacción social.
39. Como interruptor para la luces de Navidad??????????????????
40. Para decir mensajes a las visitas. Interacción social.
41. Para presentar el título de una canción de Navidad. Interacción social.
42. Preguntar alguien si quiere bailar. Interacción social.
43. Para pedir “más” cuando un juguete se para. Demandas – juegos.
44. 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. Demandas.
45. Para anunciar actividades que se van a hacer en clase: “la hora del cuento”, “a la fila”, “a desayunar”. Interacción social.
46. Para defenderse: salir de situaciones estresantes “quiero salir fuera”. Autonomía.
47. Para jugar al Simon, con 4 BM de colores diferentes y con distintos tonos. Juegos
48. Para intercambiar experiencias sobre acontecimientos del día, actividades y eventos. Interacción social.

49. Dar instrucciones par realizar una actividad, por ejemplo, dar una receta.  
Autonomía – interacción social.
50. Para cantar: grabar canciones o trozos de canciones especiales como “cumpleaños feliz”, villancicos en Navidad, etc.
51. Para avisar a emergencias: grabar mensajes de emergencia para usar en casos urgentes. Demandas – peticiones –autonomía.
52. Para llamar a la mascota de la familia. Interacción social – control del entorno.
53. Para responder a preguntas de tipo test: hacer exámenes, problemas de matemáticas, etc. Autonomía.
54. Para pedir la palabra: “aquí” (en vez de levantar la mano). Interacción comunicativa.
55. Para contar los acontecimientos de la mañana. Interacción social.
56. Para solicitar ayuda en las actividades del colegio. Demandas.
57. Para pedir el turno en una partida. Juegos interactivos.
58. Para dar una información en una reunión de grupo. Interacción social y laboral.
59. Para presentar a personas. Interacción social.
60. Para nombrar a un compañero de clase para pasarle el turno. Juegos interactivos.
61. Para participar en una campaña política: “vota por...”. Interacción social.
62. Para animar a tú jugador favorito en un evento deportivo: “vamos Rafa”.
63. Para elegir y pedir comida en un restaurante. Autonomía.
64. Para dar instrucciones para realizar un juego, por ejemplo “la búsqueda del tesoro”.
65. Para agasajar a los clientes en una tienda. Inserción laboral.
66. Para dejar un mensaje a tú compañero de trabajo. Inserción laboral.
67. Para informar a los clientes sobre las ofertas especiales de la tienda.  
Inserción laboral.
68. Para requerir más trabajo.
69. Para iniciar una conversación con los amigos o la familia. Interacción social y comunicación.
70. Para que el usuario pueda elegir entre una abanico de opciones, marcando cada BM con su pictograma correspondiente. Elección.

71. Para pedir atención. Demandas.
72. Para dar indicaciones a los cuidadores. Demandas – interacción social.
73. Para participar en una función en el circo, cantando partes de una canción.
74. Para anticipar los momentos de transición de una rutina a otra, de manera que el usuario pueda contar: “a guardar”, “nos vamos a casa”, etc. Control del entorno, interacción social.
75. Para pedir el turno, pedir continuar o tomar la palabra de nuevo. Comunicación e interacción social.
76. Para hacer alguna interjección ajustada a alguna actividad: “guau”...
77. Para decir: “¡hey! ¿cómo estás hoy?”, “¡adiós!”, “me alegro de verte”, “nos vemos pronto”. Comunicación e interacción social.
78. Para conversar por teléfono, grabando un único mensaje. Puede ser una buena manera iniciar y mantener contacto con los amigos.
79. Para dar respuestas únicas en respuestas predecibles, por ejemplo “me gustaría una hamburguesa de queso y patatas fritas, por favor”.
80. Para iniciar una conversación de una forma tipo: “¿qué tal tú fin de semana?”.
81. Para pedir ayuda a un amigo o invitarle a jugar.
82. Para preguntar a alguien qué quiere comer / beber / picar.
83. Para llamar al perro o al gato.
84. Para hacer un comentario acerca de un corte de pelo, una camisa o unas gafas nuevas.
85. Para llamar la atención sobre algo que hemos hechos: “mira que he hecho”.
86. Para dar un mensaje a emergencia por teléfono.
87. Para indicar que un trabajo se ha terminado: “ya he acabado”, “ya está todo”.
88. Para indicar la necesidad de que nos den más trabajo.
89. Para indicar el tiempo que hace y qué debemos llevar para jugar fuera.
90. Indicar cuál es la siguiente actividad en el horario del día.
91. Para presentar a familiares y amigos.
92. Para salir fuera, hacer una visita o ir a una fiesta.
93. Para hacer interjecciones o ruidos divertidos en una canción.

94. Para hacer o modificar un juego para que pueda habar.
95. Para pedir una pizza por teléfono.
96. Para pedir en un restaurante.
97. Para participar en un juego (“mi turno”).
98. Para dar datos personales: nombre, apellidos, direcciones, número de teléfono...
99. Para decir versículos de la Biblia o del Corán en un acto religioso.
100. Para dar las gracias.
101. Para decir poemas y rimas.
102. Para elegir una película, libro o juego.
103. Para enviar un mensaje a la escuela o al trabajo.
104. Para compartir un secreto con un amigo.
105. Para menú a la hora de comer.
106. Para compartir la solución de un juego.
107. Para compartir una canción.
108. Para hacer los coros de una canción.
109. Para iniciar una conversación: “¿qué has hecho este fin de semana?” “¿cómo va el partido?”.
110. Para contar algo sobre nosotros mismos: programa de televisión o color favoritos, aficiones...
111. Para contar qué has hecho en el día, en el colegio, en el trabajo.
112. Para realizar exclamaciones e interjecciones.
113. Para dar instrucciones sobre que hacer después.
114. Para presentarnos y decir nuestro nombre cuando conocemos a gente.
115. Para desear feliz Navidad o feliz cumpleaños o felicitar en general.
116. Para indicar dónde está una persona o qué está ocurriendo.
117. Para indicar que alguien ha realizado un buen trabajo y puede volver a sentarse.
118. Para grabar un sonido de sirena y colocar el BM en la silla de ruedas e indicar a los demás que se aparten del camino.
119. Para utilizar dos BM como un cronómetro: “empezar” / “acabar”.
120. Para jugar: indicar “parar” o “continuar”, utilizando dos BM.

121. Para indicar contrarios (con dos BM): grande / pequeño, frío / caliente... generalizar este uso a las materias que se están trabajando en clase.

122.

123.

124.