

Comer

Fecha: 7 de octubre de 2025

Objetivo: Modelar comer dentro del vocabulario núcleo.

Objetivos específicos:

- Mejorar el manejo de pictogramas,
- Promover el uso de sistemas alternativos/aumentativos de comunicación
- Impulsar la toma de decisiones.

Descripción:

Esta actividad se basa en unas diapositivas ppt. El material contiene imágenes generadas con inteligencia artificial que representan un restaurante. En ellas, aparecen diferentes tipos de comidas. La persona deberá ir navegando por la presentación tocando/indicando/señalando el pictograma "comer" del comunicador Corearasaac-sinpromi. Podrá acceder a él a través del siguiente enlace: [CIVAT – Adaptamos AsTeRICS Grid con el tablero de vocabulario núcleo de Sinpromi](#)

Fuente /autoría:

Este material ha sido diseñado y elaborado desde el Área de Innovación Tecnológica Social por Yolimar Siverio Pérez (logopeda).

Para la elaboración del mismo se han utilizado los pictogramas de ARASAAC - <https://arasaac.org/> , inteligencia artificial <https://chatgpt.com/> y de Soy visual - <https://www.soyvisual.org>