

Beber

Fecha: 7 de octubre de 2025

Objetivo: Modelar beber 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 una cafetería. En ellas, aparecen diferentes tipos de bebidas . La persona deberá ir navegando por la presentación tocando/indicando/señalando el pictograma "beber" 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>