

MANUAL DE LA HERRAMIENTA “CREADOR DE BINGOS”

La herramienta “**Creador de BINGOS**” tiene como finalidad crear tableros con pictogramas o imágenes para jugar a este famoso juego. El juego consiste en repartir una serie de cartones, generalmente asociados a una categoría, entre los distintos jugadores. De una caja o bolsa, vamos sacando pictogramas o imágenes, iguales a los que existen en los tableros y los jugadores deberán ir tachando o colocando encima el pictograma o imagen correspondiente. El ganador es el jugador que complete primero su cartón.

Este tipo de actividad resulta de gran utilidad para trabajar aspectos relacionados con la atención, la concentración, la discriminación visual, la categorización de palabras y el lenguaje oral.

Para comenzar a crear nuestros tableros, deberemos ir buscando los pictogramas que los van a componer. En nuestro caso, vamos a crear un Bingo de “Animales”.

Desde el cuadro de búsqueda del portal, comenzamos a introducir el nombre de cada uno de los animales que compondrán nuestros diferentes cartones. Empezamos buscando el pictograma correspondiente a “perro”.

ARASAAC

Portal **Aragonés** de la Comunicación Aumentativa y Alternativa

Inicio | Catálogos | Materiales | Herramientas Online | Descargas | Software | Noticias | Comunicación Aumentativa | Len
Pictogramas Color | Pictogramas ByN | Fotografías | Videos LSE | LSE Color

Buscar en catálogos: [Ayuda]

perro: m. y f. Mamífero carnívoro doméstico de la familia de los cánidos, de tamaño, forma y pelaje m...

RESULTADOS PARA: "PERRO"

Pictogramas Color

Resultados: 2 Pictogramas



perro
500X500 - 33.58 KB - png

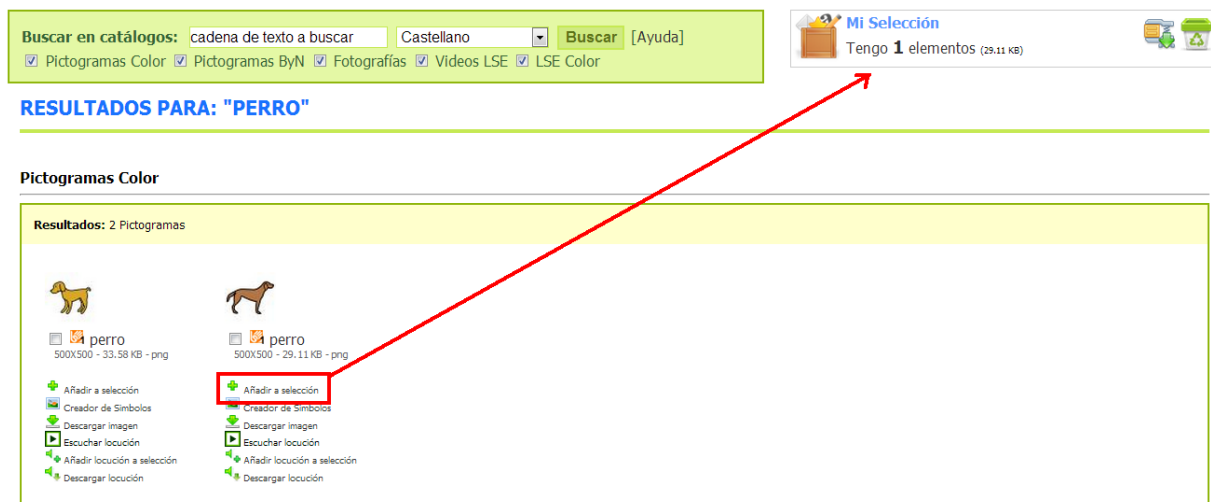
- Añadir a selección
- Creador de Símbolos
- Descargar imagen
- Escuchar locución
- Añadir locución a selección
- Descargar locución



perro
500X500 - 29.11 KB - png

- Añadir a selección
- Creador de Símbolos
- Descargar imagen
- Escuchar locución
- Añadir locución a selección
- Descargar locución

A continuación, pulsamos sobre el comando **Añadir a selección**, situado debajo del pictograma que queremos añadir a nuestros tableros. Automáticamente, observaremos como el pictograma queda añadido a **Mi selección**.



Este proceso deberemos realizarlo con todos los pictogramas que vamos a utilizar en nuestros tableros para jugar al bingo. El número de pictogramas que vamos a añadir va a estar en función del número de celdas que elijamos para cada cartón y del número de jugadores.

En el caso de que el número de celdas que contienen todos los cartones supere al número de pictogramas que hemos añadido, estos se repetirán aleatoriamente completando todos los cartones, para que no quede ninguna celda incompleta.

ARASAAC

Portal Aragonés de la Comunicación Aumentativa y Alternativa

Bienvenido | Welcome | Bienvenue | Bun venit | Bem vindo (PT) | Seja bem vindo (BR)

a+ a a-

Nube de Tags | Subscripciones | Mi Selección | Créditos | Contacta | Mapa Web | Ayuda

Inicio | Catálogos | Materiales | Herramientas Online | Descargas | Software | Noticias | Comunicación Aumentativa | Lengua de Signos Española | Premios | Condiciones de Uso

Pictogramas Color | Pictogramas ByN | Fotografías | Videos LSE | LSE Color

Buscar en catálogos: cadena de texto a buscar Castellano [Ayuda]

☒ Pictogramas Color ☒ Pictogramas ByN ☒ Fotografías ☒ Videos LSE ☒ LSE Color

Mi Selección

Tengo **12** elementos (441.65 KB)

RESULTADOS PARA: "PAVO"

Al abrir la herramienta **"Creador de bingos"**, en el **Paso 1** nos aparecen, automáticamente, todos los pictogramas que hemos añadido a **Mi selección**. En nuestro caso, hemos seleccionado 12 animales, como podréis comprobar en la captura inferior.

CREADOR DE BINGOS

Manual

PASO 1 PASO 2

Seleccione los pictogramas con los que desee construir el ejercicio. Tan solo debe marcar la casilla de verificación debajo de cada imagen. Aunque cada pictograma añadido de ARASAAC incluye el texto con una de las palabras que tenga asociadas, este cuadro de texto es editable y puede cambiarse por la palabra o texto que desee. A las imágenes propias subidas a la carpeta personal se les debe añadir una palabra en el cuadro de texto debajo de la misma.

 ☒ perro	 ☒ gato	 ☒ vaca	 ☒ caballo	 ☒ burro	 ☒ gallina	 ☒ gallo	 ☒ conejo	 ☒ cabra	 ☒ oveja
 ☒ pato	 ☒ pavo								

En el caso de que queramos añadir imágenes o fotografías propias a esta selección, pulsaremos sobre la caja con la flecha verde, situada en la parte superior derecha y las subiremos desde cualquier carpeta de nuestro ordenador.

Pulsamos ahora en la pestaña **Paso 2** y accedemos a la ventana de **Configuración** de nuestro bingo particular.

CREADOR DE BINGOS

PASO 1 PASO 2

Configuración General

Borde tabla y celdas: Ancho del borde: 1 Simple

Texto: Mayúsculas Fuente: Arial

Configuración del ejercicio

Encabezado:

Enunciado del ejercicio: BINGO Color fondo: #FF

Imagen de la categoría:

Posición Texto: Inferior

Nº Elementos/Página: 3x3 Número de páginas: 2

Generar Bingo

Desde esta pantalla, podemos acceder a la **Configuración General** que tendrán nuestros cartones: **Borde de tabla y celdas** y **Formato del Texto**. Esta configuración es muy sencilla de utilizar y os recomendamos que hagáis pruebas hasta obtener el resultado que esperáis.

En el apartado de **Configuración del ejercicio**, podremos definir el **Encabezado** de nuestros cartones, en nuestro caso, hemos cambiado BINGO por ANIMALES y hemos añadido un pictograma que aparecerá en todos los encabezados.

CREADOR DE BINGOS

PASO 1 PASO 2

Configuración General

Borde tabla y celdas: Ancho del borde:

Texto: Fuente:

Configuración del ejercicio

Encabezado:

Enunciado del ejercicio: ANIMALES Color fondo:

Imagen de la categoría:

Posición Texto:

Nº Elementos/Página: Número de páginas:

Generar Bingo

Diccionario | Mi Selección/ Carpeta de trabajo

Diccionario: Todas Castellano

comienza por: doméstico Buscar

Cerrar

Volviendo al menú anterior, nos queda elegir la **Posición del Texto: Superior, Inferior o Sin texto** en la distintas celdas que componen nuestros cartones.

Por último, las dos opciones más importantes de este creador: **Nº Elementos por página** y **Número de páginas** (número de cartones).

CREADOR DE BINGOS

PASO 1 PASO 2

Configuración General

Borde tabla y celdas: Ancho del borde: 1 Simple

Texto: Mayúsculas Fuente: Arial

Configuración del ejercicio

Encabezado:

Enunciado del ejercicio: ANIMALES Color fondo: #FF

Imagen de la categoría:

Posición Texto: Inferior

Nº Elementos/Página: 3x3 2x3 3x3 4x4 5x5

Número de páginas: 2

Generar Bingo

Nuestro bingo se va a componer de 2 Páginas o cartones de 9 celdas (3x3) cada uno. En la captura anterior, podéis ver las cuatro combinaciones posibles de celdas que podemos utilizar para construir nuestros cartones (2x3, 3x3, 4x4, 5x5). Como ya hemos comentado anteriormente, en el caso de que el número de celdas supere el número de pictogramas seleccionados, éstos se repetirán aleatoriamente en los cartones que hemos seleccionado.

Como paso final, pulsamos en el botón **Generar Bingo** y se generará un **archivo con formato rtf** que se puede abrir con **Microsoft Word** u **Open Office**.

