

FUNCIONES DE LA COMUNICACIÓN

PALABRAS

EJEMPLOS (ANALÍTICO)

EJEMPLOS (GESTÁLTICO)

Expresar necesidades y deseos

- Elegir
- Llamar la atención
- Pedir
- Rechazar
- Protestar
- Expresar recurrencia
- Finalizar

- ESE/COLOR
- MAS...
- DAME
- NO / NO QUERER
- PARA / YA ESTA

- ESE: para elegir el pulsador.
- MÁS: para pedir que se repita una acción.
- DAME: para pedir el juguete.
- NO...: ante algo que no le gusta, para pedir que pare el robot porque se va a chocar...
- YA ESTÁ: para finalizar el juego.

- "¡Hasta el infinito y mas allá!" "Es hora de jugar"
- "¡Silencio Bruno!": ante algo que no le gusta, para pedir que pare el robot...
- "¡Eso está hecho ya!": para indicar que quiere parar.
- "¡Escógeme a mí!"

Interacción social

- Saludar
- Ser educado
- Ligar o echar un piropo
- Hacer cumplidos
- Empezar una conversación
- Fijar el tema de la conversación
- Reconducir el diálogo
- Cambiar de tema
- Continuar el tema de conversación
- Hacer preguntas sociales
- Hablar de un tema personal
- Turnos no obligatorios
- Cerrar la conversación
- Hacer preguntas sociales
- Bromear o tomar el pelo
- Negociar

-HOLA, ADIÓS
-POR FAVOR, GRACIAS
-YO, TÚ
-YO QUERER
-JUGAR
-DÓNDE, DÓNDE IR, DÓNDE IR CALAMAR

-HOLA...: para saludar y despedirse de su amigo robótico.
-POR FAVOR...: cuando le pasamos el turno, le acercamos el pulsador, le ayudamos o nos ayuda...
-YO, TÚ: ante la pregunta "¿a quién le toca?" o para negociar "¿quién captura al gusano?"
-YO QUERER: para indicar que nos toca o queremos que nos toque ya.
-JUGAR: para iniciar la conversación preguntando "¿juegas conmigo?"
-DÓNDE, DÓNDE IR, DÓNDE IR CALAMAR: para bromear diciendo "¿dónde vas calamar?" cuando se pasa de largo de un cebo.

- "Oye, quiero un vasito de agua": para indicar que quiere algo.
- "¿Qué habrá aquí dentro?" "Lo abrimos para ver..." Por ejemplo, cuando quiere ver que se ha comido el camaleón.
- "¡Es un huevo marrón!"

Dar y recibir información

- Comentar
- Ordenar
- Expresar sentimientos
- Preguntar por información
- Debatir / argumentar
- Opinar
- Describir
- Contar novedades
- Hablar de eventos pasados
- Hablar de eventos futuros
- Contar una historia real
- Contar una historia imaginaria
- Hacer planes
- Explicar

MIRAR, MIRAR AZUL...
BIEN, MAL
COMER, CORRER
GUSTAR, ME GUSTA, NO GUSTAR
DÓNDE
COMO, COMO ESTA, QUE COLOR
FELIZ, ASUSTADO...
¡QUE SUSTO!
BLANCO, RAPIDO, LOCO...
MOSCA, ABEJA, GRILLO...
TOMATE, COCO, PAN...

MIRAR: para comentar que ha cambiado de color.
"¡Mira, ahora es azul!"
-BIEN, MAL: para comentar la jugada del otro.
-COMER, CORRER: para ordenar que atrape un cebo o que corra.
-GUSTAR, ME GUSTA: para opinar e indicar si le gusta el juego, o si al camaleon le gusta lo que se ha comido segun el color que salga.
-NO GUSTAR: para indicar que no le gusta algo.
-DONDE: para preguntar donde estan los cebos o el robot.
-COMO, COMO ESTA, QUE COLOR: para preguntar por el color de la cabeza y el cuerpo que se acaba de poner.
-FELIZ, ASUSTADO: para indicar como se siente, o como puede sentirse el camaleon.
-¡QUE SUSTO!: cuando se choca o le intenta comer el camaleon.
- Con usuarios dependientes de contexto o independientes, podemos usar palabras para describir a nuestro amigo: BLANCO, RAPIDO...
- Imaginar que otro animal se puede comer, o una historia...

- "Oh, ¿que veo? un delicioso jugo de naranja": para indicar si le gusta.
- "No, no, no" (con entonación): para indicar que no le gusta algo.
- "¡Silencio, Bruno!": para indicar miedo
"Si en verdad estas contento tu sonrisa es el reflejo": para indicar alegría.
- "¿Qué habrá aquí dentro? ¿Lo abrimos para ver?"

Estrategias para que nos entiendan

- Aclarar
- Pedir una clarificación
- Decirlo de otra manera
- Dar una pista
- Describir
- Usar el alfabeto
- Uso del SAAC (programar el SAAC)

- DIFERENTE
- "Quiero otra cosa" (carpeta "pistas")
- "Por favor repite" (carpeta "hablar")
- "Voy a deletrearlo" (carpeta "pistas")

- DIFERENTE / "quiero otra cosa": para indicar que quiere decir algo diferente.
- "Por favor repite": para pedir una clarificación cuando no ha entendido algo.
- "Voy a deletrearlo": cuando no encuentra un simbolo y lo deletrea o escribe con su teclado.

- "¿Qué habrá aquí dentro?"
- "¡Es un huevo azul!", "¡es un huevo amarillo!"

Hablar con uno mismo (diálogo interno)

- Organizarse en el día a día
- Elaborar planes futuros
- Reflexionar

-VOY A...
-CAMBIAR...
-VOY A + CAMBIAR
-YO CREO...

- VOY A... cambiar el color /dar comida planificar lo que hará cuando le toque.
-YO CREO que... "sería divertido", "no me gustaría". Imagina que eres un camaleón, ¿cómo te sentirías?

- "Eso está hecho ya"
- "¡Qué divertido!"
- "¿Qué habrá aquí dentro? ¿Lo abrimos para ver?"