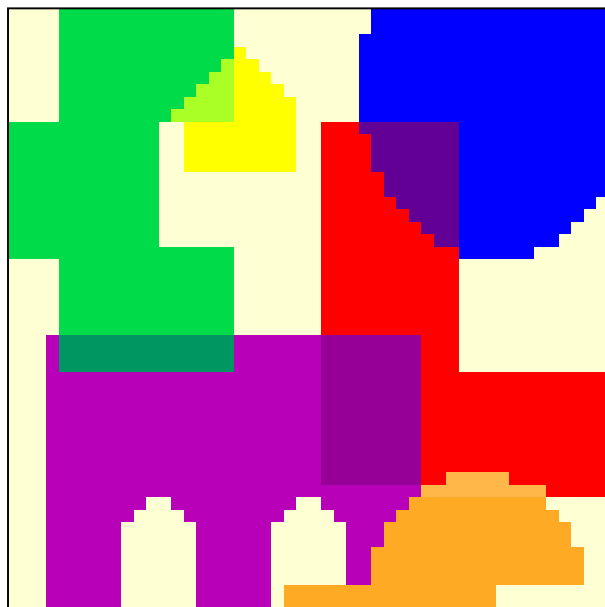


MANUAL DE USO



Introducción

Este programa se presenta como una herramienta de uso cotidiano para los alumnos/as con necesidades educativas especiales (en adelante N.E.E.) derivadas de trastornos generalizados del desarrollo como el autismo.

El autismo es un trastorno del desarrollo que aparece típicamente durante los primeros tres años de vida. Fue descrito por primera vez en el año 1943 por el psiquiatra Leo Kanner. En la actualidad, los sistemas internacionales de clasificación de los trastornos psiquiátricos (DSM-IV y CIE 10) han llegado a un consenso sobre sus criterios diagnósticos, considerándolo como un síndrome que se caracteriza por la presencia simultánea de alteraciones en la interacción social, en la comunicación e imaginación y un repertorio muy restringido de intereses y actividades.

Estos síntomas nucleares pueden manifestarse de muy diversas formas y grados de severidad, pudiendo variar incluso en un mismo individuo en función de su edad y capacidad intelectual, por lo que se habla también del espectro autista o de los trastornos del espectro autista.

Se admite que el autismo es un trastorno de base orgánica, aunque aún se desconocen sus causas concretas. Por tal razón, hoy en día no se tiene ningún medio eficaz para su “curación”; sin embargo, si se les otorgan los apoyos y servicios adecuados, las personas con autismo pueden llegar a alcanzar progresos notables y una buena calidad de vida.

Las N.E.E. que presentan los/as alumnos/as derivadas de un trastorno como el autismo, se traducen en el requerimiento de importantes apoyos tanto personales como materiales, que se traducen en adaptaciones curriculares a todos los niveles: de centro, de aula e individuales, muy significativas. Algunas de estas adaptaciones curriculares derivadas de las alteraciones primarias de los/as alumnos/as implican entre otras medidas el empleo de sistemas alternativos/aumentativos de comunicación, o la utilización de sistemas pictográficos o visuales de estructuración espacio-temporal o ambiental para favorecer y fomentar la comunicación, la anticipación y la predicción de la actividad futura así como el recuerdo de la actividad pasada y tomar conciencia de la actividad presente.

El procesamiento cognitivo que prima en las personas con autismo es el visual frente al auditivo. Lo que implica que la presentación de información debe tener un carácter eminentemente visual para asegurar el correcto procesamiento de su contenido y evitar percepciones distorsionadas, parciales o erróneas que puedan generar dificultades en el funcionamiento diario de la persona con autismo. En este sentido la utilización de medios informáticos con alumnos/as con autismo representa un gran recurso a disposición del profesorado y de las personas implicadas en el proceso educativo de la persona con autismo. “Las representaciones analógicas de la realidad pueden ser útiles con múltiples fines y con diferentes poblaciones, pero en el caso del autismo cobran especial valor por la facilidad de procesamiento frente a otras modalidades y tipos de representación y por el interés (debido posiblemente a que son comprendidas) que los autistas muestran hacia este tipo de material.” (Ventoso y Osorio, 1997)

PEAPO es una de las primeras aplicaciones de software desarrolladas específicamente para las personas con autismo u otros trastornos generalizados del desarrollo. Los alumnos/as con autismo independientemente de la modalidad, etapa y nivel de escolarización, presentan importantes alteraciones y dificultades que impiden o dificultan la adquisición de los aprendizajes que podrían alcanzar dadas sus capacidades funcionales.

Entre los objetivos prioritarios de **PEAPO** destaca el otorgar un soporte visual adaptado basado en los sistemas de mayor difusión entre esta población, “... los instrumentos utilizados en el tratamiento con personas autistas se han adaptado a las peculiaridades de las mismas, por lo que el uso de material de modalidad visual de tipo analógico, y más específicamente los pictogramas, aunque relativamente nuevo, se ha extendido y universalizado como instrumento de trabajo, no sólo en el campo de la comunicación sino también como sistema alternativo que ayude a la comprensión de las claves que gobiernan la construcción del conocimiento físico y social. De forma específica se pueden utilizar pictogramas como organizadores del sentido de la acción en algunas personas con este trastorno.”

PEAPO incorpora una base de datos con aproximadamente 60 pictogramas que representan actividades y/o entornos de la vida escolar y/o familiar diaria, además de poder incorporar las imágenes oportunas en función de cada alumno/a en particular.

“Las dificultades de previsión que padecen las personas autistas constituyen uno de los déficits más importantes a la hora de entender e intervenir ante conductas desconcertantes, sensación de desconexión, y en la presencia de estados de ansiedad, nerviosismo, e incluso problemas de conducta. No hace falta recurrir a explicaciones psicológicas técnicas para ponerse en el lugar de una persona que raramente sabe con quién va a estar o que va a hacer, y entender la aparición de estados de inquietud, llantos por desamparo o conductas agresivas dirigidas a sí mismo o hacia los demás. Probablemente una situación interna como la apuntada junto con un grave problema de comunicación —dificultades para comprender el lenguaje verbal, presencia de necesidades y deseos sin posibilidad de encontrar espontáneamente un código común con los que le rodean para manifestarlos y conseguir realizarlos, incluso los muy primarios—, constituyen el núcleo central de la explicación de los problemas de comportamiento que presentan algunas personas autistas, especialmente cuando son pequeños o se encuentran muy afectados en el grado de inteligencia o autismo.

Por otra parte, como ya se ha apuntado, los sistemas de anticipación es íntimamente relacionados con el sentido de la acción. Las personas autistas, incluso las más capaces, tienen dificultad para organizar las secuencias de acción siguiendo un plan concreto. Tener un proyecto de vida resulta uno de los objetivos más difíciles o imposibles de conseguir para estas personas (Rivière, 1996a) y la posibilidad de trabajar mentalmente con el futuro ayuda a dotar de sentido a cadenas de acciones.

Por ello, desde hace años se viene intentando idear métodos para ayuda anticipar el futuro, ya que «avisar» verbalmente de los acontecimientos que van a ocurrir no resulta útil para la mayoría de las niños autistas. Las representaciones de la realidad mediante fotografías o pictogramas resultan mucho más efectivas. Este es uno de los objetivos del Proyecto PEANA (Tamarit, De Dios, Domínguez y Escribano, 1990), basado en la utilización de claves visuales claras que sitúen a sujetos en el espacio y el tiempo y de carteles con dibujos que representan la realidad y le anticipan lo que va a ocurrir, respondiendo a ¿qué voy a hacer?

Es posible ofrecer una guía clara de las actividades que se van a realizar, por ejemplo durante una jornada escolar, mostrando uno tras otro los pictogramas, fotos, o incluso objetos en miniatura que representan las tareas, y dejándolos expuestos a la vista de los niños, durante todo el día.

Este planteamiento resulta de gran utilidad dentro del contexto educativo, especialmente con niños pequeños o con aquellos que carecen de lenguaje.” (Ventoso y Osorio, 1997). Pero el desarrollo de los aprendizajes así como la vida de las personas autistas abarca mucho más allá del centro escolar y resulta muy difícil trasladar todo este material (pictogramas, soportes...) a entornos no adaptados: la calle, hogares diferentes al habitual. **PEAPO** ofrece la posibilidad de generalizar el uso de idénticos recursos (sistema, pictogramas, etc.) a cualquier persona relacionada con el alumno/a con autismo en diferentes entornos, tanto si estos están adaptados como si no lo están, con el único requerimiento de un ordenador y una impresora.

“Como defiende Ángel Riviére (1996a), junto a los clásicos trastornos de comunicación, de establecimiento de relaciones sociales y de imaginación, se puede incluir una nueva dimensión: los trastornos del sentido de la acción. Los niños autistas se caracterizan por la dificultad para encontrar el sentido a sus acciones y a las de los demás. Sus actos parecen no tener propósito definido (niños pequeños o autistas con graves déficits en inteligencia) y aún en los sujetos más capaces persiste la dificultad para encadenar las acciones con un propósito final y para tener un proyecto de vida. Esta alteración parece estar relacionada con los déficits en Coherencia Central (Frith, 1989) o capacidad para trabajar con globalidades más que con los elementos de que están compuestas, es decir, la capacidad para integrar la información a fin de obtener de ella ideas coherentes y con sentido, que está en profunda relación con la habilidad que poseemos para utilizar sólo la estimulación relevante en cada situación. También en la base se encuentra el problema de la adecuación de las conductas a los distintos contextos. Por último, la dimensión de falta de sentido de la acción está ligada íntimamente a las dificultades de anticipación.

A las personas autistas les cuesta mucho prever los acontecimientos en función de experiencias pasadas y presentes, por tanto, les resulta especialmente difícil trabajar con el futuro (las manifestaciones varían en función de la edad cronológica, el nivel cognitivo y el grado de autismo). Esta dificultad para trabajar con el futuro, puede relacionarse con la tesis del déficit en funciones ejecutivas (Ozonoff, Pennington y Rogers, 1991; Ozonoff, Strayer, McMahon y Filloux, 1994), según la cual muchos de los comportamientos típicamente autistas se pueden explicar por la existencia de una alteración específica, relacionada con el funcionamiento de los lóbulos frontales. Las funciones ejecutivas incluyen la planificación de conductas dirigidas a una meta concreta, organización, inhibición de respuestas inapropiadas y perseverativas y flexibilidad.

Con estos datos, podemos imaginar un mundo interno especialmente caótico, en el que se hace necesario utilizar desde «fuera» métodos alternativos para dar más sentido a las acciones, como la utilización de sistemas de predicción, o métodos que les señalen las metas finales de su conducta, con el fin de hacerlas más propositivas al mismo tiempo que la guían en sus pasos.”

Ante estos hechos expuestos cabe plantearse por qué utilizar medios informáticos y en concreto **PEAPO** para intervenir ante las dificultades expuestas que presenta el alumnado con autismo u otro trastorno del espectro autista. La idoneidad de la utilización de recursos informáticos y especialmente de **PEAPO** obedece a que:

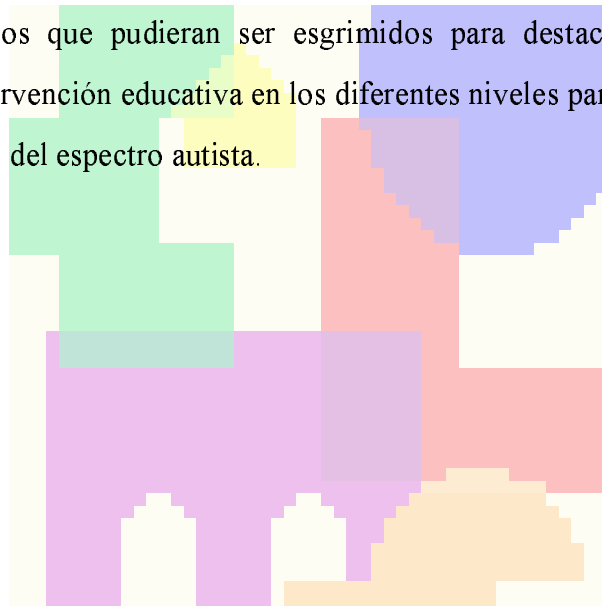
- Ofrecen un entorno y una situación controlable: son predecibles, ante idénticos estímulos presentan idénticas respuestas. Actualmente la mayoría de los sistemas operativos son entornos gráficos “de ventanas”, donde se asocian sonidos a distintas acciones (un sonido para borrar, un sonido para abrir archivos, etc.). El ordenador se presenta como un elemento que la persona con autismo “controla”, puede prever y anticipar, sin requerir apoyos tan importantes y extensos. Las implicaciones de lo apuntado en este punto son directas y claras tanto para la autoestima, como para la sensación de logro personal así como para la capacidad de auto dirección de la persona con autismo.

- Presentan una estimulación multisensorial, fundamentalmente visual. Las personas con autismo presentan un procesamiento cognitivo fundamentalmente visual (como anteriormente señalábamos), y es incuestionable que el canal principal de interacción con un ordenador es el visual. Las posibilidades multimedia en este sentido son fundamentales, ofrecen la posibilidad de presentar cualquier contenido por medio de distintos canales sensoriales simultáneamente o de forma independiente controlando una amplia gama de parámetros como el tiempo de exposición, la definición de imagen, tamaño, velocidad e intensidad del estímulo, ubicación en la pantalla, apoyos auditivos (verbales o no verbales), apoyos visuales, etc.
- Es motivador y reforzador. Este es un hecho confirmado por numerosas personas con trastornos localizados en el extremo superior del espectro autista. Es un recurso muy motivador porque: presenta estímulos preferentemente visuales, es predecible, y porque la interacción con un ordenador elimina las complejas habilidades sociales implicadas en las interacciones entre personas, habitualmente inaccesibles para las personas con autismo. Otro elemento que puede favorecer que el ordenador sea un recurso motivador es que puede admitir un cierto grado de error, o por el contrario presentar funciones de autocorrección que corrigen automáticamente el error y emiten un mensaje; no reforzando la sensación continuada de fracaso que muchas personas con autismo con o sin retraso mental presentan en su historia evolutiva, de aprendizaje.
- Favorece o posibilita el trabajo autónomo, así como el desarrollo de las capacidades de autocontrol.

Desde el punto de vista de las personas implicadas en la educación de la persona con autismo o de su entorno próximo, los principales argumentos que validan la idoneidad de la utilización de recursos informáticos y especialmente de **PEAPO** obedece a que:

- La versatilidad, flexibilidad, adaptabilidad. Estas características se relacionan directamente con las posibilidades de personalización, individualización. Los ordenadores ofrecen la posibilidad de adaptar continuamente estos recursos a las necesidades concretas de cada persona para trabajar respetando los ritmos de desarrollo individuales de cada sujeto.
- El ordenador es un elemento de aprendizaje activo. Lo que implica sin duda una motivación y refuerzo importantes en el desarrollo de los aprendizajes.

Sin duda la exposición de estos argumentos no es exclusivista, entendiendo que existen otros muchos que pudieran ser esgrimidos para destacar la adecuación de **PEAPO** para la intervención educativa en los diferentes niveles para los alumnos/as con autismo o trastornos del espectro autista.



Objetivos

Los objetivos enunciados a continuación se diferencian en función del colectivo al que se dirigen: los alumnos, los maestros y demás profesionales del medio escolar y las familias.

Objetivos referidos a los **alumnos**; que el alumno/a sea capaz de:

- Adquirir un grado de autonomía, autorregulación y autodirección personal lo más elevado posible, disminuyendo así la dependencia de la persona con autismo e incrementando sus posibilidades de que ésta se sienta y sea eficaz.
- Aumentar la libertad, espontaneidad y flexibilidad de la acción, así como su funcionalidad y eficacia.
- Disminuir la inflexible adherencia a rutinas, rituales, estereotipias y contenidos obsesivos de pensamiento o acciones compulsivas.
- Promover el bienestar emocional de la persona autista, disminuyendo sus experiencias emocionales negativas de miedo, terror, ansiedad, frustración, hostilidad, etc., e incrementando la probabilidad de emociones positivas de serenidad, alegría, afecto positivo y autovaloración
- Desarrollar y reforzar las competencias comunicativas.
- Favorecer conductas de anticipación y organización de la actividad futura para controlar y autorregular conductas disruptivas.
- Desarrollar la capacidad discriminativa ante claves visuales.
- Comprender nociones temporales y espaciales básicas.
- Desarrollar la capacidad de elección.

Objetivos referidos a los **profesionales del medio escolar**:

- Agilizar y funcionalizar la elaboración de agendas personales, secuencias de acción, etc.
- Facilitar la consulta y recuperación de horarios, agendas o secuencias de acción de forma estructurada, dinámica y accesible.

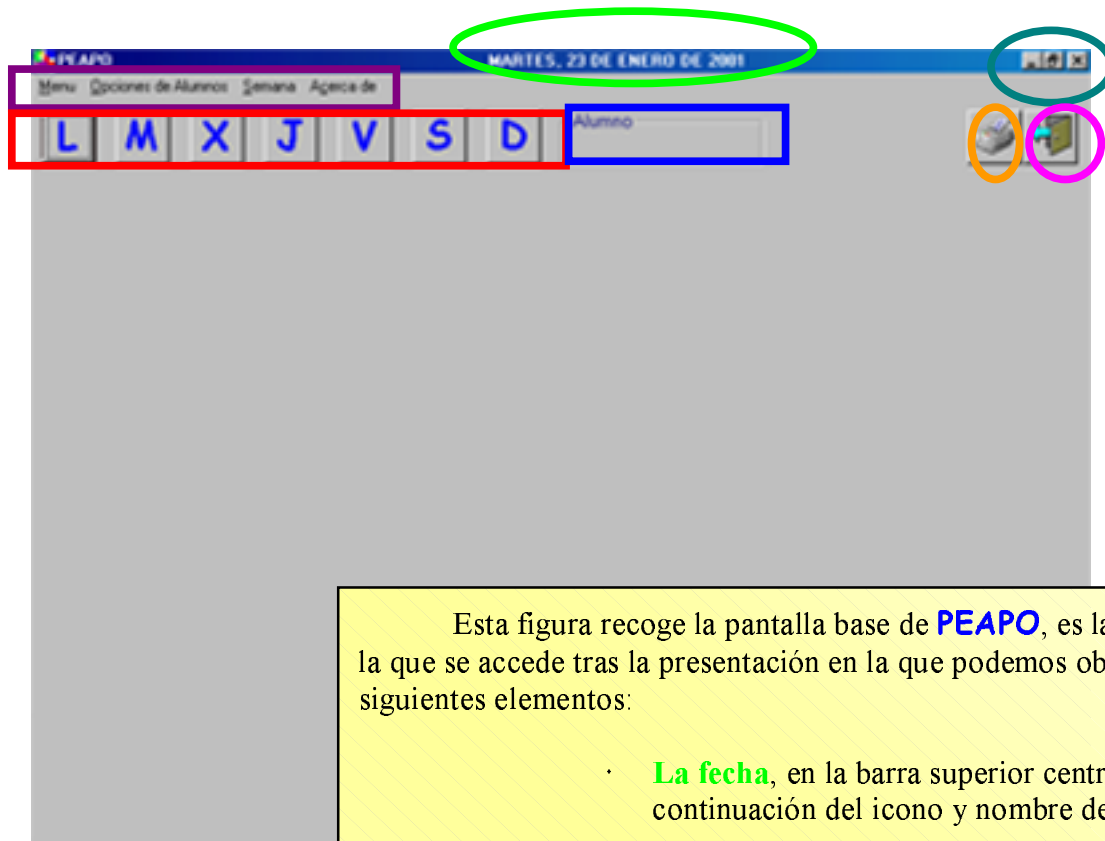
- Posibilitar y favorecer la individualización de las agendas y guías de acción de los alumnos/as con autismo incorporando las especificidades propias de la organización escolar.
- Proporcionar un recurso ágil y completo para la intervención educativa.
- Unificar la metodología y el soporte utilizado para la elaboración de diferentes sistemas de anticipación, estructuración espacio temporal.

Objetivos referidos a **las familias**:

- Proporcionar un apoyo para dar continuidad a la intervención pedagógica realizada en el centro escolar.
- Favorecer la estructuración espacio temporal de actividades en el medio familiar.
- Fomentar la adecuación conductual en el hogar favoreciendo el desarrollo de estrategias de autocontrol.
- Aumentar la libertad, espontaneidad y flexibilidad de la acción en el medio familiar, así como su funcionalidad y eficacia.
- Disminuir la inflexible adherencia a rutinas, rituales, estereotipias y contenidos obsesivos de pensamiento o acciones compulsivas, en el ámbito del hogar.
- Promover el bienestar emocional de la persona autista, disminuyendo sus experiencias emocionales negativas de miedo, terror, ansiedad, frustración, hostilidad, etc., e incrementando la probabilidad de emociones positivas de serenidad, alegría, afecto positivo y autovaloración.
- Facilitar y favorecer las interacciones comunicativas entre los distintos miembros del grupo familiar y la persona con autismo.
- Desarrollar la capacidad de elección y participación en el medio familiar.

Pantallas y Controles

Pantalla principal:



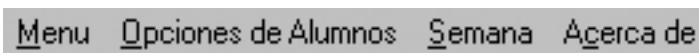
Esta figura recoge la pantalla base de **PEAPO**, es la pantalla a la que se accede tras la presentación en la que podemos observar los siguientes elementos:

- **La fecha**, en la barra superior centrada a continuación del icono y nombre del programa.
- Los **iconos** propios del **estado de la ventana**: pasar a la barra de tareas, superponer pantallas y cerrar.
- En la siguiente barra encontramos 4 **menús desplegables**.
- Los **botones** de los **días de la semana**.
- El **marco**, celda, “frame” con para el **nombre del alumno**.
- El **botón de imprimir**.
- El **botón de salida**.

La fecha aparece de forma automática cada vez que abrimos **PEAPO**. Dado que el objetivo fundamental de **PEAPO** es posibilitar y favorecer la organización y estructuración espacio temporal, ambiental a las personas con autismo la fecha aparece como un elemento principal.

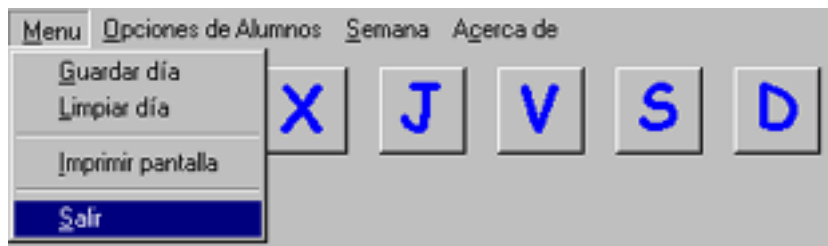


PEAPO presenta los controles habituales de cualquier interfaz desarrollada en sistemas operativos visuales. Con opción de Minimizar/Maximizar, Superponer pantallas y Cerrar.



La barra de menús que presenta **PEAPO** incluye cuatro menús desplegables:

· **Desplegable Menú:**



Este desplegable recoge cuatro funciones:

1. Guardar día, guarda el horario, la agenda o secuencia de acción de un día de forma explícita sin necesidad de rellenar otro día;

2. Limpiar día, limpia un solo día dentro de la semana, de forma que se puede utilizar la secuencia de semanas pasadas para elaborar la agenda de la presente semana o de futuras cambiando únicamente un día o de haber elaborado una agenda de forma errónea comenzar de nuevo;
3. La opción de Imprimir pantalla, imprime la agenda o secuencia de acción elaborada que se este visualizando en pantalla.
4. La opción de Salir, nos permite abandonar **PEAPO**; pidiendo confirmación para finalizar **PEAPO**.

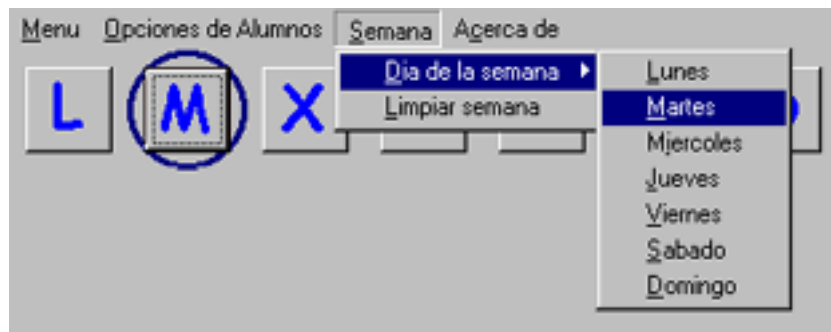
· **Desplegable de Opciones de alumnos:**



Este menú es el que nos permite controlar la base de datos de alumnos. Las cuatro funciones que recoge son:

1. Activar un alumno, por medio del comando Mostrar alumno;
2. Nuevo alumno, que posibilita el dar de alta en la base de datos a un nuevo alumno, a través del dialogo correspondiente.
3. Borrar alumno, muestra el dialogo para dar de baja a un alumno de la base de datos, previa petición de confirmación.
4. Cambiar nombre, ofrece la posibilidad de editar los registros de la base de datos de alumnos.

Desplegable de Semana:



Este menú desplegable presenta dos opciones:

1. Día de la semana, a través de la cual se navega por el contenido de las secuencias, horarios etc. de toda la semana al igual que por medio de los botones de la barra de botones.
2. Limpiar semana, elimina las secuencias de acción, horarios, agendas de toda la semana para el registro activo de la base de datos, mostrando un cuadro de dialogo advirtiéndolo de que se procederá a eliminar todos los datos.

Desplegable Acerca de:



Este menú nos presenta los créditos de **PEAPO**, así como una breve descripción del objeto de **PEAPO**.

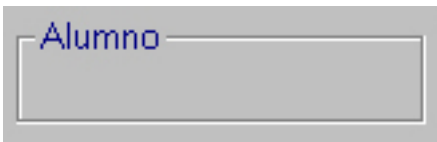


En la barra de botones destacan los botones de los días de la semana, que se presentan con el pictograma identificativo de los mismos. Estos botones nos permiten navegar entre los horarios, agendas, o secuencias de acción determinadas para cada día de la semana del alumno que cargado.

A través de un “clic” simple en el siguiente día o en cualquier otro **PEAPO** realiza un guardado automático del horario, la agenda o la secuencia de acción que se haya elaborado, configurado para ese día.

Estos botones presentan idéntica función que el menú desplegable de semana descrito en el anterior apartado.

El salvado de secuencias de diferentes semanas, se realizará en el dialogo de Alumnos que más adelante se detalla.



Este “frame” muestra en todo momento el nombre del alumno, (o del registro identificatorio que se haya introducido en la base de datos), que se encuentra activado y por tanto utilizando **PEAPO**. Este “frame” se muestra también en la impresión, facilitando la identificación en el contexto escolar de la guía/ secuencia elaborada , así como un elemento favorecedor de la comunicación con personas no familiarizadas con las especificidades de la interacción de la persona con autismo.



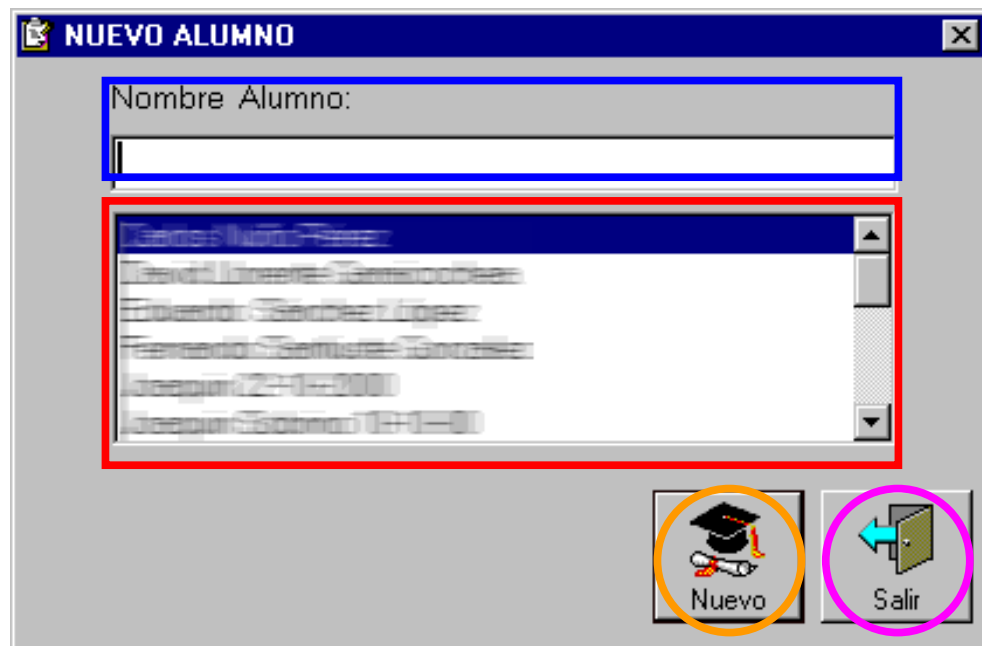
Este botón ofrece la posibilidad de imprimir el material elaborado de forma más ágil y accesible que a través de las opciones desplegadas de menú.



El último botón por la derecha de la barra de botones, muestra de forma visual la opción de salir de **PEAPO** que aparece también en el desplegable de menú como última opción.

Tras pulsar el botón aparece un cuadro de dialogo simple cerrado pidiendo confirmación para abandonar **PEAPO**, evitando las salidas accidentales de **PEAPO**.

Dialogo de datos de alumnos:



Esta figura recoge el diálogo de alumnos **PEAPO**, es la pantalla en la que se selecciona el alumno, se le da de alta y baja en la base de datos y se editan sus datos, en ella que podemos observar los siguientes elementos:

- El **campo**, celda, de **nombre del alumno**. Donde se introducen los datos identificadores del alumno.
- El **visor** de los alumnos ya registrados en **PEAPO**.
- El **botón de salida** del dialogo de alumnos.
- El **botón** situado junto al botón de salida, es el botón de confirmación, para cualquier función del dialogo.

A screenshot of a software interface showing a label 'Nombre Alumno:' followed by a single-line text input field.

El campo de nombre del alumno, es un campo abierto para la introducción de los datos identificadores del alumno que posteriormente aparecerán en el “frame” de nombre de alumno en la pantalla principal.

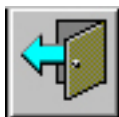
Este campo recoge además los datos de el alumno seleccionado de entre los guardados, para su edición o borrado o también aparece el nombre del alumno que se ha cargado, dependiendo de la función desde la que hayamos abierto este dialogo (Cargar, Nuevo, Borrar, alumno o Cambiar nombre).



El visor de alumnos nos presenta la lista de los alumnos ya registrados en **PEAPO**. Mediante el “scroll” situado en la parte izquierda de la ventana podemos visualizar la totalidad de registros y seleccionar uno mediante un “clic” simple, mostrándolo en el campo anterior.

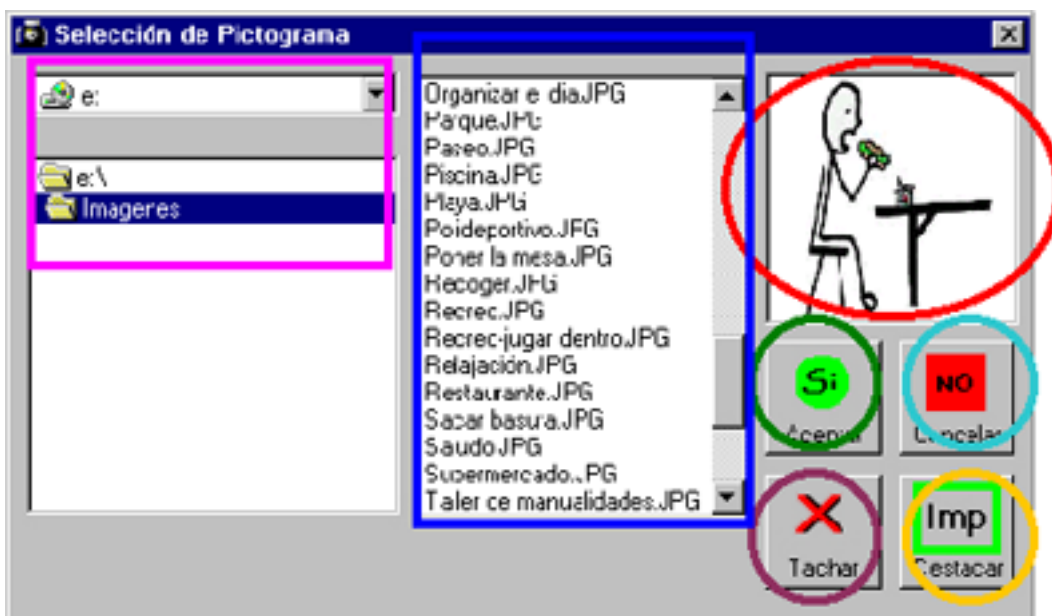


Estos cuatro botones cumplen idéntica función: confirmar la elección que se muestra en el campo de nombre de alumno de entre la lista de los alumnos ya registrados en **PEAPO**. Estos botones se diferencian en el texto que les acompaña, este varia en función de la opción que se elija en la barra de menús (Nuevo, Mostrar, Baja o Modificar alumno).



El botón de salida cierra el dialogo de datos de alumnos y nos devuelve a la pantalla principal.

Diálogo de selección de pictogramas:



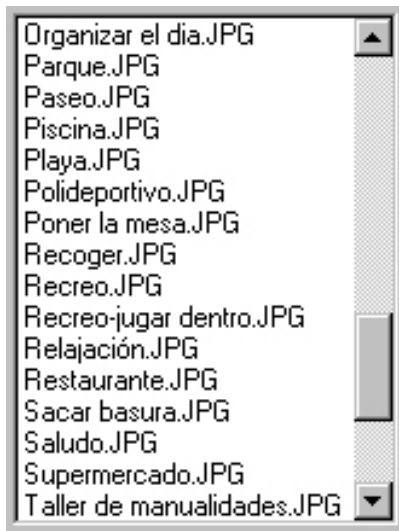
En esta imagen capturada muestra el dialogo para introducir los pictogramas y elaborar la agenda, el horario, o la secuencia de acción, a este diálogo se accede tras pulsar un “clic” en la celda vacía una vez activado (mostrar) un alumno. Dentro de este diálogo encontramos:

- **Menú** desplegable donde se establece la ruta de acceso para la ubicación de los pictogramas o imágenes.
- **Scroll de pictogramas, imágenes.**
- El **visor** de la imagen, pictograma seleccionado.
- **Botón de aceptar.**
- **Botón de cancelar.**
- **Botón de tachar.**
- **Botón de destacar.**



Este cuadro permite seleccionar el origen de los pictogramas o imágenes. Para utilizar las funciones de tachado y destacado la carpeta **PEAPO** debe estar ubicada en el directorio raíz C:\, d.

Este cuadro por otro lado habilita la posibilidad de utilizar dentro de **PEAPO** las imágenes o pictogramas que el usuario determine oportunas con la finalidad de conseguir desarrollar un instrumento lo más individualizado posible a las necesidades personales.



Este scroll se sitúa junto al cuadro de unidades y carpetas, mostrando todas las imágenes disponibles en diferentes formatos gráficos en ese directorio, carpeta o unidad.



El cuadro de imagen junto al scroll del listado de imágenes, tiene la función de visor, posibilitando la selección de las imágenes a alumnos que no han desarrollado capacidades lecto– escritoras suficientes como para seleccionar la imagen deseada a partir de su denominación escrita.

El visor muestra la imagen seleccionada mediante un “clic” en el archivo seleccionado del listado, así como permite navegar entre las imágenes disponibles en el directorio, carpeta o unidad mediante las teclas del cursor.



Este botón confirma la selección de una imagen o un pictograma y lo inserta en el marco señalado de la pantalla principal.



Este botón cancela la selección realizada, sin cerrar el diálogo posibilitando la corrección de la selección.



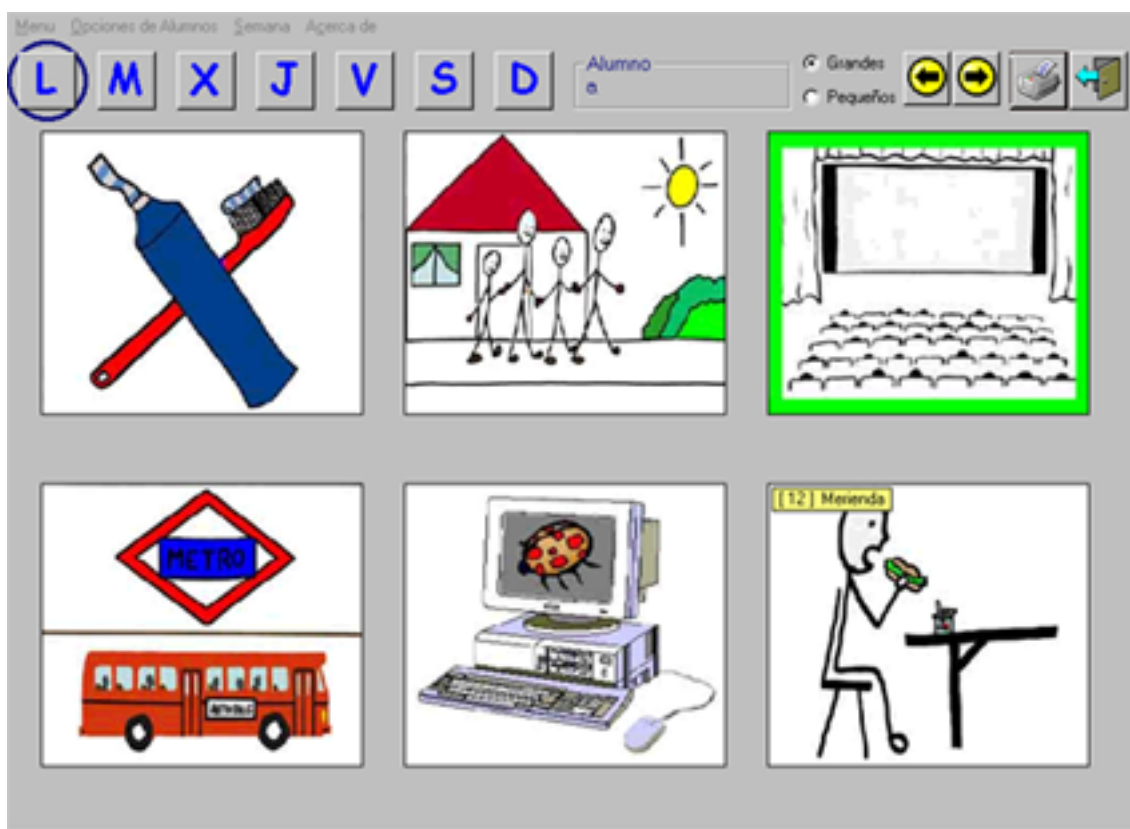
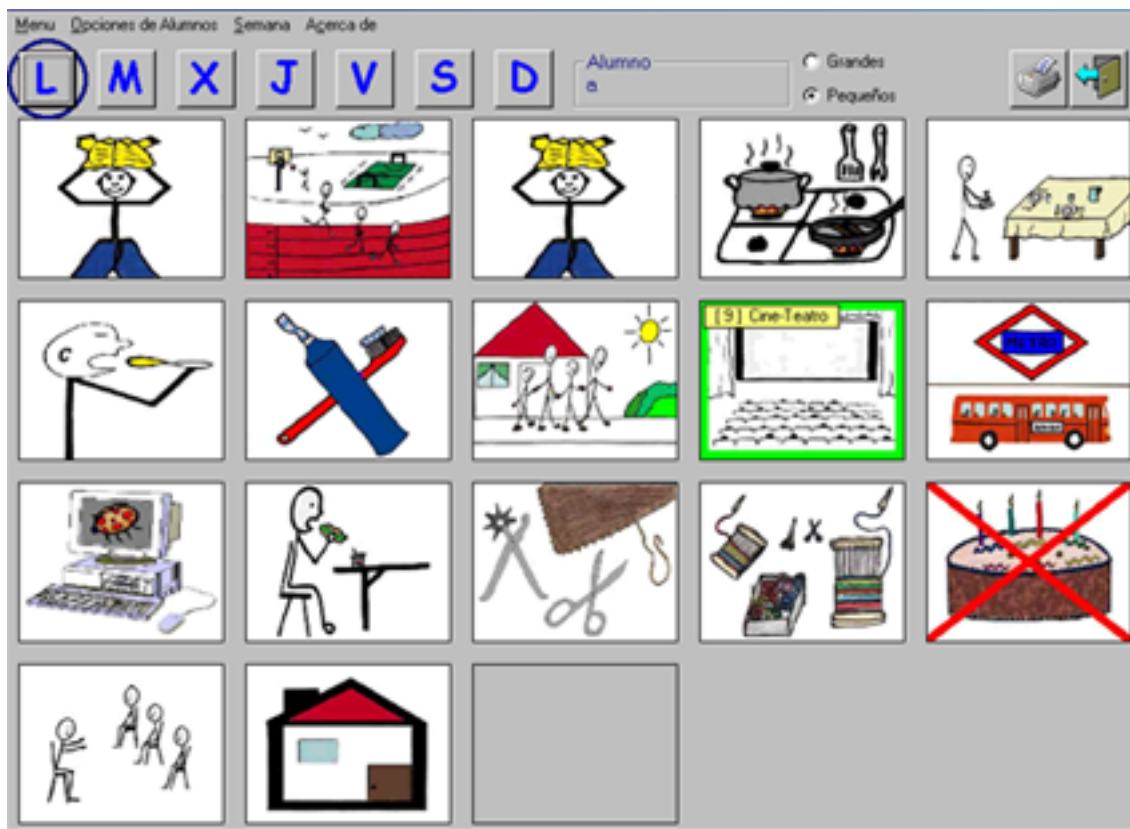
Este botón tacha mediante una “X” de color rojo el pictograma que se encontraba en esa celda. Esta marca puede utilizarse para designar una actividad o paso anulado que inicialmente si se contemplaba.



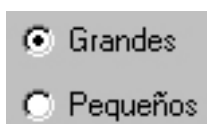
Este botón al igual que el botón de tachar se utiliza sobre una celda que ya tiene un pictograma o imagen asignado. Esta marca destaca una actividad o un paso determinado de una secuencia, o designa a una actividad como especial.

Pueden destacarse o tacharse cuantos pictogramas se desee, siempre que estos se encuentren guardados como se describe en el archivo de texto adjunto (LEEME.txt).

Pantallas Pictogramas:



Las pantallas mostradas en la página precedente muestran las diferentes configuraciones de la pantalla base descrita al comienzo de este manual. Estas diferencias son determinadas por el botón de elección que determina el tamaño tanto de la vista como de la impresión de los pictogramas:



Estos botones pueden ser pulsados en cualquier momento alternando entre un modo de visión y otro, sin que suponga ninguna alteración para el contenido.

PEAPO proporciona veinte celdas para la elaboración de horarios, agendas o secuencias de acción en cualquiera de sus modos de visión.

En el modo de pictogramas pequeños la distribución está realizada en cuatro filas y cinco columnas en una sola pantalla, con un tamaño de pictograma impreso de 30mm de alto por 38mm de ancho.

Mientras que en el modo de pictogramas grandes la distribución en pantalla es de dos filas y tres columnas, distribuidos a lo largo de cuatro pantallas siendo la última de solo dos pictogramas, con un tamaño de pictograma impreso de 53mm de alto por 60 mm de ancho. La navegación entre las cuatro pantallas se realiza por medio de dos botones localizados junto a la elección del modo de visión:



La impresión del total de la agenda o secuencia se realiza de forma parcial imprimiendo cada una de las cuatro pantallas.



Una vez introducido el primer pictograma a este se le asigna de forma automática una etiqueta con el nombre de su archivo sin la extensión del mismo. Estas etiquetas aparecen al pasar por el pictograma con el cursor y a su vez se imprimen (sólo en el modo de pictogramas pequeños) sobre cada uno de los dibujos numerándolos.