



¿Qué es *El Juego de las Pistas*?

Un conjunto de actividades para **mejorar la comunicación social** de niños y adolescentes, es decir, enseñarles a prestar atención y a comprender las expresiones faciales, el lenguaje corporal y otros aspectos de la comunicación social.

Ayudan a percibir e inferir pensamientos y sentimientos.

Lo pueden utilizar terapeutas y profesores.

¿Por qué?

- La comunicación social está repleta de “**pistas**” indirectas tanto verbales como no verbales.
- **No todos los niños adquieren de forma natural esta capacidad** de reconocer y de procesar la información social.
- Tienen dificultades para interpretar las situaciones sociales, comprender las expresiones faciales, prestar atención al lenguaje corporal y entender el significado de las frases hechas y del lenguaje indirecto o figurado, derivando en problemas para hacer y conservar amigos.
- Posibles causas: timidez, ansiedad, síndrome de Asperger, autismo...

Materiales

- **Pistas**
 - 15 tarjetas *Situaciones sociales*
- **Caras y sentimientos**
 - 20 tarjetas *Sentimientos* (rojo)
 - 20 tarjetas *Caras* (azul)
- **Lenguaje corporal**
 - 24 tarjetas *Fotografías* (turquesa)
 - 24 tarjetas *Pensamientos* (rosa)
- **Las 5 preguntas**
 - 10 tarjetas *Escenas sociales*
- **En otras palabras**
 - 30 tarjetas *Frases hechas* (verde oscuro)
 - 30 tarjetas *Frases hechas: significado* (verde claro)
 - 26 tarjetas *Refranes* (morado oscuro)
 - 26 tarjetas *Refranes: significado* (morado claro)
- 100 fichas de puntos

Manual de instrucciones



Actividades creativas
para mejorar
la comunicación
social

Manual de instrucciones



Madrid, 2013

Índice

Ficha técnica	3
Introducción	4
Edades	4
Materiales	4
Descripción de las tarjetas y tarjetas	5
Pistas	5
Cómo usar las tarjetas Pistas	5
Caras y sentimientos	5
Poner caras	6
Lavar las caras	6
Emparejar Caras y Sentimientos	6
Lenguaje corporal	7
Usar únicamente las tarjetas Fotografías	7
Emparejar Bocadillos y Fotografías	7
Jugar al Memoria o Memory	7
Elaborar nuevos Bocadillos	8
Las 5 preguntas	8
Entres palabras	9
Cómo utilizar las tarjetas Ases y Reverses	9
Cómo utilizar las tarjetas Reflejos	9

3

Ficha técnica

Nombre: El Juego de las Pistas.

Nombre original: Clave Cards.

Autores: Creative Therapy Store.

Procedencia: Creative Therapy Store (2009).

Adaptación española: Jaime Parafite Brand (2013).

Aplicación: Individual y colectiva.

Ámbito de aplicación: Niños y adolescentes de 6 a 16 años.

Duración: Variable, según las tarjetas que se utilicen.

Finalidad: Mejora de las habilidades sociales mediante el aprendizaje, la percepción y la comprensión de las expresiones faciales, el lenguaje corporal y otros aspectos de la comunicación social.

Materiales: 5 mecos de tarjetas: Pistas (10), Caras y sentimientos (40), Lenguaje corporal (48), Las 5 preguntas (10) y Entres palabras (12); 100 fichas de puntos y una ruleta.

Descripción de las tarjetas y las actividades

Pistas

Las 15 tarjetas Pistas pueden utilizarse para ayudar a los niños a aprender a reconocer los contextos sociales. El niño puede buscar «pistas» en las situaciones sociales representadas para hacer inferencias a partir de los mismos. Entre las pistas que pueden buscar se encuentran aspectos tales como el lenguaje corporal, las expresiones faciales, la vestimenta de los personajes y el entorno social.

Los títulos de las tarjetas son los siguientes:

- A. Tarda abunde
- B. Pie muerdo por el inodoro
- C. Primer día de colegio
- D. Aprendiendo a montar en bicicleta
- E. El examen de conducir
- F. Papá en la cocina
- G. Solitaria
- H. Dos contra uno
- I. Fiesta de pijamas
- J. Mirándose en el espejo
- K. Mamá agobiado
- L. Pedres desolando
- M. Portándose mal en el desayuno
- N. El papá y los patines
- O. El «buscón»

Estas tarjetas presentan escenas bastante claras y su interpretación es sencilla, por lo que pueden ser útiles incluso para trabajar con los niños más pequeños y con los que presentan alteraciones sociales más graves.

Cómo usar las tarjetas Pistas

Estas tarjetas pueden utilizarse de diversas formas. La más sencilla consiste en mostrar cada tarjeta al niño o al grupo de niños y plantear la siguiente pregunta:

«¿Dónde crees que estás pasando en esta foto?»

Una vez que los niños han intentado dar una respuesta, efectúa la siguiente pregunta:

«¿En qué de todos de la foto te has fijado para saber lo que estás pensando?»

En el reverso de cada tarjeta se incluyen ciertas «pistas» destinadas a facilitar la interpretación. Se debe mostrar al niño la tarjeta por el lado de la fotografía. Solo se le darán las pistas de la parte posterior en caso de que los necesite.

Trae las preguntas y respuestas iniciales continúa potenciando los comentarios acerca de los detalles específicos de cada fotografía y de los sentimientos y las interacciones sociales que se pueden deducir de ellos. Por ejemplo, si está trabajando con la tarjeta I (Fiesta de pijamas) menciona la edad de los niños, su atuendo, los dos paquetes de palomitas, al mando a distancia, etc. ¿Qué están haciendo? ¿Por qué están riéndose? ¿Asustando a sus expresiones faciales, qué tipo de película están viendo? Después de los niños parecen acordados, una parece divertida y la otra mira expectante. Es posible que estén viendo una película de miedo y que la niña que se divierte lo encuentre un poco tonta.

Es posible hacer esta actividad más competitiva o motivar a los niños incluyendo recompensas. Para ello, comienza entregando 10 fichas de puntos a cada niño lo equipar y después entregale una tarjeta. El primer niño debe describir lo que está pasando en la escena que está representada en su tarjeta. Continúa al ejercicio preguntando por las pistas concretas que han observado y recompensa al niño o al equipo con una ficha por cada respuesta adecuada que da. Si al niño le tiene dificultades para interpretar la fotografía puede dar la vuelta a la tarjeta y leer una de las pistas escritas en ella, o bien puede leer la pista en voz alta. Cada vez que el niño necesita recibir una pista deberá entregar una de sus fichas de puntos.

Cuando el primer niño haya terminado de describir su tarjeta, se pasa al siguiente jugador quien hará lo mismo con su propia tarjeta. Cuando el juego al niño que termina con un mayor número de fichas, es decir al que haya dado el mayor número de respuestas adecuadas y haya necesitado un menor número de pistas.

Caras y sentimientos

El meco Caras y sentimientos incluye dos tipos de tarjetas: rojas (Sentimientos) y azules (Caras). En cada una de las 20 tarjetas rojas se muestra una emoción específica. En las 20 tarjetas azules se muestran 40 expresiones faciales que representan una emoción determinada. (Fíjase en que cada una de las tarjetas Caras tiene un número en la

5

Las 5 preguntas

Escenas sociales

Ruleta



Las 5 preguntas



EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Se colocan las tarjetas boca abajo y se selecciona una. Se hace girar la aguja de la ruleta, indicando una de las 5 preguntas. El niño deberá formular una pregunta sobre la escena de la imagen que empiece por esa palabra y el resto de jugadores intentará responder a la pregunta.



Pistas

Situaciones sociales



EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Se enseña al niño una tarjeta y se le pregunta “¿Qué crees que está pasando en la foto? ¿En qué detalles te has fijado para saber lo que ha pasado?”. En caso de que el niño necesite pistas, el terapeuta leerá las que se incluyen en el reverso de la tarjeta.



Pistas

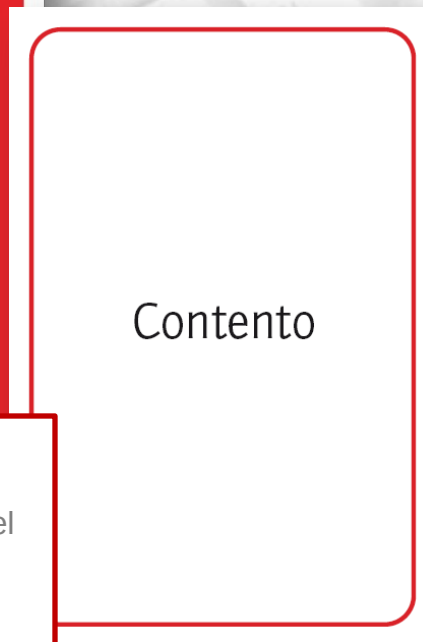
1. Fijate en las cuatro niñas de la foto. ¿Qué edad parece que tienen? ¿Qué tiene en la mano derecha la tercera chica empezando por la izquierda? ¿Qué crees que están haciendo?
2. ¿Por qué están acurrucadas? Observa las expresiones de sus caras y trata de adivinar cómo se están sintiendo.

iones, ¿qué tipo de película crees que

Caras y sentimientos

Caras

Sentimientos



EJEMPLOS DE ACTIVIDADES

Poner las tarjetas Sentimientos en un montón. Tras coger una, el niño deberá interpretar el sentimiento recogida en ella.

Emparejar Caras y Sentimientos.

En otras palabras

Frases hechas

En otras
palabras



No es oro todo
lo que brilla.

Significados

En otras
palabras



Las apariencias
engañan. Solo
porque una cosa
parezca buena
no significa que
lo sea.

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES

Adivinar el significado de las frases hechas

Emparejar frase hecha y significado.

En otras palabras

Refranes

En otras
palabras



El que mucho
abarca, poco

Significados

En otras
palabras



No trates
de hacer todo
a la vez ni de
hacer más de lo
que puedes.

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES

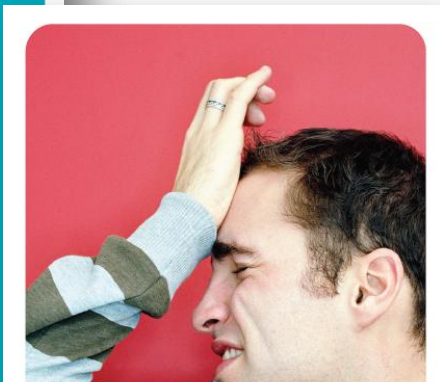
Adivinar el significado de los refranes.

Emparejar refrán y significado.

Lenguaje corporal

Fotografías

Lenguaje
corporal



Pensamientos

Lenguaje
corporal



¿Cómo he podido
ser tan tonto?

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES

Tratar de adivinar qué están sintiendo o pensando las personas de la fotografía.

Emparejar fotografía y pensamiento.

Puntos fuertes

- Juego flexible, eficaz y adaptable.
- Las fotografías a todo color permiten que puedan ser utilizadas con niños que tienden a ser más literales.
- Permite al profesional utilizar las tarjetas para nuevas actividades.
- Hace partícipes a los niños.
- Atractivo.
- Se pueden introducir recompensas para fomentar la participación.
- Puede jugarse en grupo, con las ventajas que ello tiene.

Ficha técnica

Nombre: *El Juego de las Pistas. Actividades creativas para mejorar la comunicación social.*

Adaptación española: Jaime Pereña Brand (2013).

Aplicación: Individual y colectiva.

Ámbito de aplicación: Niños y adolescentes de 6 a 16 años.

Duración: Variable, según las tarjetas que se utilicen.

Finalidad: Mejora de las habilidades sociales mediante el aprendizaje, la percepción y la comprensión de las expresiones faciales, el lenguaje corporal y otros aspectos de la comunicación social.

Materiales: 5 barajas de tarjetas y cartas: Pistas (15), Caras y sentimientos (40), Lenguaje corporal (48), Las 5 preguntas (10) y En otras palabras (112); 100 fichas de puntos y una ruleta.



Gracias por vuestra atención



Madrid - Barcelona - Bilbao - Sevilla - Zaragoza

www.teaediciones.com