



Actividades creativas
para mejorar
la comunicación
social

Manual de instrucciones



Madrid, 2013

Copyright © 2009 by Creative Therapy Store, Los Ángeles
(EE.UU.)

Copyright © 2013 by TEA Ediciones, S.A.U., Madrid (España).

ISBN:

Depósito legal:

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del copyright, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo públicos.

Edita: TEA Ediciones S.A.U.; Fray Bernardino Sahagún, 24.
28036 Madrid

Printed in Spain. Impreso en España.

Índice

Ficha técnica	3
Introducción	4
Edades	4
Materiales	4
Descripción de las tarjetas y tarjetas	5
Pistas	5
Cómo usar las tarjetas <i>Pistas</i>	5
Caras y sentimientos	5
Poner caras	6
Leer las caras	6
Emparejar <i>Caras y Sentimientos</i>	6
Lenguaje corporal	7
Usar únicamente las tarjetas <i>Fotografías</i>	7
Emparejar <i>Bocadillos y Fotografías</i>	7
Jugar al <i>Memoria</i> o <i>Memory</i>	7
Elaborar nuevos <i>Bocadillos</i>	8
Las 5 preguntas	8
En otras palabras	9
Cómo utilizar las tarjetas <i>Frases hechas</i>	9
Cómo utilizar las tarjetas <i>Refranes</i>	9

Ficha técnica

- Nombre:** *El Juego de las Pistas.*
- Nombre original:** *Clue Cards.*
- Autores:** Creative Therapy Store.
- Procedencia:** Creative Therapy Store (2009).
- 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 mazos de tarjetas: *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.

Introducción

La mayor parte de los niños aprenden desde la infancia a reconocer y a comprender las pistas no verbales características de la interacción humana. A partir de su propia experiencia social, los niños van aprendiendo a interpretar gestos como levantar una ceja, cerrar el puño, mirar intensamente o mostrar las palmas de las manos. Muchos de ellos también comienzan a comprender el significado de ciertas frases hechas que tienen un significado figurado más complejo que el meramente literal. En definitiva, la comunicación social está repleta de pistas indirectas, unas de naturaleza verbal y otras de tipo no verbal.

Por desgracia, no todos los niños adquieren de forma natural esta capacidad de reconocer y de procesar la información social. Algunos experimentan dificultades para interpretar las situaciones sociales, comprender las expresiones faciales, prestar atención al lenguaje corporal y entender el significado de ciertas frases hechas y del lenguaje indirecto o figurado. Ello puede deberse a timidez, a un exceso de preocupación o a ciertos trastornos como el síndrome de Asperger. Las dificultades en estas áreas, incluso en sus formas benignas, pueden tener un fuerte impacto en la capacidad social de los niños, lo que con frecuencia hace que tengan dificultades para hacer y para conservar amigos.

El Juego de las Pistas está pensado para proporcionar a los terapeutas, los maestros y los padres un conjunto de recursos (cinco mazos de tarjetas) que pueden utilizar para ayudar a los niños y adolescentes a aprender a prestar atención y a comprender las expresiones faciales, el lenguaje corporal y otros aspectos de la comunicación social que generalmente pensamos que se aprenden de forma espontánea. Los materiales están dirigidos a mejorar las habilidades perceptivas de los niños con el fin de reducir sus dificultades en relación con las habilidades sociales. Las tarjetas y las actividades del juego que se proponen pueden ayudar a los niños a desarrollar el hábito de percibir e inferir, es decir, de percibir el contexto social y de obtener conclusiones a partir de las observaciones: detectar las expresiones faciales y el lenguaje corporal con el fin de imaginar los pensamientos y sentimientos asociados a los mismos.

El Juego de las Pistas es flexible, eficaz y adaptable, por lo que puede utilizarse para trabajar con niños y con adolescentes de diversas edades que tengan dificultades socioemocionales tanto ligeras como de mayor gravedad. Todas las fotografías de las tarjetas presentan imágenes realistas a

todo color en lugar de dibujos, por lo que son apropiadas para utilizarse con niños que tienden a ser más literales que el resto. En los siguientes apartados se sugieren actividades específicas que pueden realizarse con cada mazo de tarjetas. No obstante, sus usos no están limitados a las actividades descritas. Los terapeutas, los profesores y los propios niños descubrirán sin duda otras aplicaciones a partir de las tarjetas que se incluyen en el juego.

¡SEA CREATIVO!

BUSQUE NUEVAS FORMAS DE USAR *EL JUEGO DE LAS PISTAS* QUE NO ESTÉN PREVISTAS EN ESTE MANUAL.

Edades

El Juego de las Pistas puede ser utilizado con niños y adolescentes con edades comprendidas entre los 6 y los 16 años. El aplicador del juego debe valorar la idoneidad de cada actividad para cada niño en cualquiera de los extremos de este rango de edad.

Materiales

El Juego de las Pistas está compuesto por los siguientes 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

Descripción de las tarjetas y las actividades

¿En qué detalles de la foto te has fijado para saber lo que está pasando?

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 las mismas. 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. Tarde aburrida
- B. Pez muerto 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 agobiada
- L. Padres discutiendo
- M. Portándose mal en el desayuno
- N. El papá y los pañales
- O. El «abusón»

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:

¿Qué crees que está pasando en esta foto?

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

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 las necesite.

Tras las preguntas y respuestas iniciales continúe 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) mencione la edad de las niñas, su atuendo, los dos paquetes de palomitas, el mando a distancia, etc. ¿Qué están haciendo? ¿Por qué están acurrucadas? Atendiendo a sus expresiones faciales, ¿qué tipo de película están viendo? Dos de las niñas parecen asustadas, una parece divertida y la cuarta mira expectante. Es posible que estén viendo una película de miedo y que la niña que se divierte la encuentre un poco tonta.

Es posible hacer esta actividad más competitiva o motivar a los niños incluyendo recompensas. Para ello, comience entregando 10 fichas de puntos a cada niño (o equipo) y después entréguele una tarjeta. El primer niño debe describir lo que está pasando en la escena que está representada en su tarjeta. Continúe el ejercicio preguntando por las pistas concretas que han observado y recompense al niño (o al equipo) con una ficha por cada respuesta adecuada que dé. Si el niño tiene dificultades para interpretar la fotografía puede dar la vuelta a la tarjeta y leer una de las pistas escritas en ella, o bien usted puede leer la pista en voz alta. Cada vez que el niño necesite 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. Ganará el juego el niño que termine con un mayor número de fichas, es decir, el que haya dado el mayor número de respuestas adecuadas y haya necesitado un menor número de pistas.

Caras y sentimientos

El mazo *Caras y sentimientos* incluye dos tipos de tarjetas: rojas (*Sentimientos*) y azules (*Caras*). En cada una de las 20 tarjetas rojas se nombra una emoción específica. En las 20 tarjetas azules se muestran a distintos niños cuyas expresiones faciales reflejan una emoción determinada. (Fíjese en que cada una de las tarjetas *Caras* tiene un número en la

parte inferior izquierda de la fotografía. Al final de este apartado encontrará las claves que permitirán asociar cada cara con su correspondiente).

Hay varias formas de jugar con estas tarjetas para enseñar a los niños a «leer» las caras y a identificar los sentimientos que reflejan. Como se ha indicado anteriormente, cada niño puede jugar por separado o formando parte de un grupo o equipo pequeño.

Poner caras

Comience colocando boca abajo todas las tarjetas *Sentimientos* (rojas), haciendo un montón con ellas. El niño que juega en primer lugar debe tomar una tarjeta del montón, observarla durante unos segundos y después devolverla al montón, siempre boca abajo para que no la vean los demás niños. A continuación, pídale que intente transmitir el sentimiento recogido en la tarjeta mediante expresiones faciales únicamente, sin decir ninguna palabra. Si lo desea, puede dejar al niño un espejo para que pueda ver las expresiones faciales que está haciendo. Si el grupo acierta la emoción que está expresando, el niño que ha actuado recibe una ficha de puntos como premio. También puede dar una ficha al primer jugador que acierte la emoción expresada. A continuación, pida al mismo niño que cuente una ocasión en la que experimentó la emoción indicada en la tarjeta.

El juego continúa por turnos. Secuencialmente, cada jugador tomará una tarjeta y tratará de expresar las emociones indicadas en ellas únicamente por medio de expresiones faciales.

Leer las caras

En este caso, seleccione las tarjetas *Caras* (azules) y colóquelas de nuevo boca abajo haciendo un montón y sitúelo delante del grupo de jugadores. Pida al primer jugador que tome una tarjeta del montón y que la enseñe a los demás. A continuación, pídale que nombre el sentimiento expresado por la cara que aparece en la tarjeta. No existe una única respuesta correcta. Por ejemplo, en el caso de una cara que parece triste, se considerarán correctas respuestas tales como triste, infeliz, desilusionado o abatido.

Si el niño identifica adecuadamente la emoción reflejada en la tarjeta recibe como premio una ficha de puntos. A continuación, pregúntele por los detalles específicos de la foto que le han ayudado a identificar el sentimiento (p. ej., el ceño fruncido o los párpados caídos). Igualmente, pida al niño que

describa algún momento en el que experimentó la emoción que se ha identificado.

Continúe la actividad solicitando a cada jugador que repita las mismas actividades cuando le llegue el turno, tomando una tarjeta y citando la emoción representada. Recibirán una ficha de premio si responden correctamente.

Emparejar *Caras y Sentimientos*

Seleccione una parte de las tarjetas *Caras* (azules), por ejemplo, entre 10 y 15, y después seleccione el mismo número de tarjetas *Sentimientos* (rojas). Debe seleccionar caras y sentimientos que se correspondan entre sí, tratando de evitar en lo posible solapes y ambigüedades. Esto le resultará más fácil si elige las tarjetas azules de entre las que tienen los números del 1 al 15. Coloque las tarjetas azules boca abajo sobre la mesa en dos o tres filas. Haga lo mismo con las tarjetas rojas correspondientes, colocándolas también en dos o tres filas pero en orden aleatorio.

Este juego es una versión del conocido juego *Memoria* o *Memory*. Pida al primer jugador que levante una tarjeta azul y después una roja, de forma que todos las puedan ver. Dé al grupo unos segundos para memorizar las tarjetas y después pida al niño que vuelva a darles la vuelta. El segundo jugador repetirá la misma operación levantando otras dos tarjetas. El objetivo es que los jugadores intenten recordar dónde se encuentran las diferentes tarjetas y que levanten dos tarjetas, una roja y una azul, que formen pareja, es decir, que el sentimiento escrito en la tarjeta se corresponda con la expresión facial de la fotografía. A medida que se van levantando más tarjetas, los jugadores comenzarán a recordar qué tarjetas están en cada lugar. Cuando un jugador levante dos tarjetas que coincidan, las recogerá y se quedará con ellas. El juego finaliza cuando se hayan emparejado todas las tarjetas. El jugador que haya conseguido el mayor número de tarjetas será el ganador. Como en los casos anteriores, este juego puede acompañarse de un debate sobre los diversos sentimientos representados en las tarjetas.

Claves

A modo de ejemplo, a continuación se enumeran algunas de las respuestas que se consideran correctas para cada una de las 20 tarjetas *Caras* (azules):

Tarjeta 1: Contenta, feliz, alegre, satisfecha.

Tarjeta 2: Enfadado, enojado, airado, harto, malhumorado.

Tarjeta 3: Emocionado, excitado, triunfante, ganador.

Tarjeta 4: Triste, infeliz, desgraciada, abatida, disgustada.

Tarjeta 5: Aburrido, cansado, agotado, somnoliento.

Tarjeta 6: Sorprendida, impactada, conmocionada, impresionada.

Tarjeta 7: Confundido, desconcertado, dubitativo.

Tarjeta 8: Sigiloso, disimulador.

Tarjeta 9: Bromista, bobo, jugueteón, infantil.

Tarjeta 10: Orgullosa, confiada, contenta, satisfecha.

Tarjeta 11: Asustada, temerosa, tímida.

Tarjeta 12: Escéptico, dudoso, desconfiado.

Tarjeta 13: Solitaria, pensativa, cansada, aislada.

Tarjeta 14: Contenta, relajada, tranquila, satisfecha.

Tarjeta 15: Cansado, somnoliento.

Tarjeta 16: Arrepentida, culpable, avergonzada.

Tarjeta 17: Feliz, contenta, emocionada, ilusionada.

Tarjeta 18: Insegura, pensativa, dubitativa, renuente, desconfiada.

Tarjeta 19: Enojada, rebelde, que siente asco.

Tarjeta 20: Emocionada, contenta, feliz.

Lenguaje corporal

Lenguaje corporal se compone de dos tipos de tarjetas: 24 *Fotografías* (color turquesa) y 24 *Pensamientos* (color rosa). Las tarjetas con fotografías muestran personas que expresan sus sentimientos o sus pensamientos mediante el lenguaje corporal. Las tarjetas de color rosa muestran sentimientos y pensamientos que se corresponden con las personas representadas en las fotografías.

Con estas tarjetas se pueden hacer diversos juegos pero, en cualquier caso, el objetivo es que los niños aprendan a detectar las pistas de tipo no verbal. Mediante el uso de las tarjetas los niños empezarán a comprender que los gestos y el lenguaje corporal proporcionan pistas sobre lo que las personas están sintiendo o pensando en un determinado momento.

Usar únicamente las tarjetas *Fotografías*

Se trata de una actividad muy básica y quizás sea la mejor forma de empezar a jugar con los niños más pequeños. En ella solo se usan las tarjetas de color turquesa (*Fotografías*).

Pida al niño que tome una tarjeta, se fije en las personas que aparecen en ella y que trate de imaginar lo que están sintiendo o lo que están pensando. Si es necesario, se puede ayudar al niño llamando su atención sobre los gestos y el len-

guaje corporal de los personajes. Si el niño tiene dificultades para identificar la emoción o el pensamiento expresados en la fotografía, puede sugerirle que imite el lenguaje corporal de los personajes. La adopción de una postura física a veces facilita a los niños más pequeños el acceso a los sentimientos asociados. Si el niño es capaz de explicar adecuadamente lo que ocurre en la fotografía recibirá como premio una ficha de puntos. Pida al niño que haga una demostración de qué aspecto tendría si estuviese experimentando los mismos sentimientos que el personaje de la fotografía.

Si está trabajando con un grupo, pida que cada niño tome una tarjeta por turnos y que responda a las mismas preguntas, premiando con fichas de puntos cuando sea pertinente.

Emparejar *Pensamientos* y *Fotografías*

Coloque sobre la mesa las tarjetas *Fotografías* (turquesas) y las tarjetas *Pensamientos* (rosas) en filas separadas. Pida al jugador o al grupo que empareje cada fotografía con el pensamiento adecuado. Las claves para resolver el ejercicio se incluyen al final de este apartado. Si está trabajando con un solo niño, deje que lo resuelva a su propio ritmo. Cuando el niño relacione un pensamiento con una fotografía, comente con él el motivo de la elección. Si está trabajando con un grupo siga el mismo procedimiento pero de forma que todos los niños vayan jugando sucesivamente por turnos.

Otra forma de jugar consiste en dividir el grupo en dos equipos, dando a cada uno de ellos 12 *Fotografías* y sus 12 *Pensamientos* correspondientes elegidos al azar. Cada grupo tiene que intentar emparejar las fotografías con los bocadillos adecuados lo más rápidamente posible. Por cada acierto se dará al equipo una ficha de puntos. Comente con los jugadores las parejas de tarjetas que hayan formado y permita que cuestionen las parejas formadas por otros jugadores que les parezcan incorrectas.

Jugar a *Memoria* o *Memory*

Coloque las tarjetas *Fotografías* boca abajo sobre la mesa, formando dos o tres filas. Haga lo mismo con las tarjetas *Pensamientos*, de forma aleatoria. Pida al primer jugador que levante una tarjeta de cada tipo. Deje que el grupo las vea durante unos segundos y pida al niño que las vuelva a poner boca abajo. El siguiente niño tendrá que hacer lo mismo y así sucesivamente. El objetivo del juego es que los jugadores recuerden dónde están las tarjetas y que descubran dos tarjetas, una de cada tipo, que encajen, es decir, que el lenguaje corporal se corresponda con el sentimiento expresado. A me-

dida que se hayan levantado más tarjetas los niños irán recordando dónde están algunas de ellas. Cuando el niño levante dos tarjetas que formen una pareja, las tomará y las guardará para él. El juego termina cuando se hayan formado todas las parejas y no queden más tarjetas sobre la mesa. Ganará el niño que tenga más tarjetas. Como siempre, el juego puede guiar un debate sobre cómo el lenguaje corporal expresa el estado de ánimo.

Elaborar nuevos Pensamientos

Otra forma de jugar con estas tarjetas, tal vez más creativa, consiste en solicitar a los niños que elaboren sus propios pensamientos a partir de las tarjetas *Fotografías* (turquesas). Para ello, levante una tarjeta de la baraja *Fotografías*, muéstrela al grupo y pida a cada niño que escriba en un papel una frase que describa cómo se está sintiendo el personaje de la foto. Pueden utilizarse hojas de papel o tarjetas en blanco para este fin. Cuando todos los niños hayan terminado de escribir, pídale que lean en voz alta y por turnos las frases de texto que han escrito. Los niños pueden comparar sus respuestas para detectar si son similares o diferentes, lo que con frecuencia provoca debates animados. Si quiere, puede recompensar con fichas de puntos a aquellos niños que hayan escrito frases similares a los que se incluyen en las siguientes claves. El juego puede continuarse hasta que se hayan sacado las 24 tarjetas de la baraja.

Claves

Tarjeta 1: ¡Me estás volviendo loco!

Tarjeta 2: ¿Qué he hecho mal?

Tarjeta 3: Me rindo.

Tarjeta 4: No te creo.

Tarjeta 5: No.

Tarjeta 6: ¡Estupendo!

Tarjeta 7: No eres quién para decirme lo que tengo que hacer.

Tarjeta 8: Espero que el profesor no me llame.

Tarjeta 9: Necesito un descanso.

Tarjeta 10: No puedo creer que haya roto conmigo.

Tarjeta 11: Ya me lo pensaré.

Tarjeta 12: Casi es mi turno. Creo que estoy preparada.

Tarjeta 13: ¿Cómo he podido ser tan tonto?

Tarjeta 14: ¿Cómo podía saberlo?

Tarjeta 15: Dame un abrazo.

Tarjeta 16: Hace mucho frío aquí.

Tarjeta 17: No puedo mirar.

Tarjeta 18: No sé si lo entiendo bien.

Tarjeta 19: Estoy muy nerviosa.

Tarjeta 20: Estoy muy cansado.

Tarjeta 21: La próxima vez, elijo yo la película.

Tarjeta 22: ¡No me ignores!

Tarjeta 23: Saldrás de esta.

Tarjeta 24: Me siento marginada.

Las 5 preguntas

Cada una de estas 10 tarjetas, que se usan junto con la ruleta, representa una escena social en la que aparecen dos o más personas. Cada escena contiene pistas que los niños pueden utilizar para descubrir qué es lo que está ocurriendo en la fotografía. Con la ayuda de las cinco preguntas (*¿Qué? ¿Quién? ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Por qué?*) los niños irán descubriendo esas pistas y el significado de las escenas representadas.

Coloque las tarjetas boca abajo y pida al primer niño del grupo que tome la primera tarjeta del montón y la coloque boca arriba sobre la mesa para que todos puedan ver la imagen. A continuación, pida al niño que haga girar la aguja de la ruleta. La aguja señalará una de las cinco preguntas: *¿Qué? ¿Quién? ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Por qué?* Si la aguja se para en la pregunta *¿Quién?*, el niño deberá formular una pregunta sobre la escena que empiece por esa palabra. Por ejemplo, en la tarjeta 1 podría preguntar: *¿Quién es el hombre que aparece en la fotografía?*

En este momento, los demás jugadores del grupo deberán intentar responder a la pregunta. Por ejemplo, siguiendo con el ejemplo de la tarjeta 1, una respuesta lógica sería que el hombre es el marido de la mujer que también aparece foto. ¿Cómo se puede llegar a esa conclusión? Porque están juntos y parece que tienen edades similares. Otra respuesta correcta podría ser que son compañeros de trabajo porque parece que están realizando un trabajo juntos. Si quiere, puede conceder fichas de puntos por cada respuesta correcta.

A continuación, el turno pasa al siguiente niño, quien deberá volver a hacer girar la ruleta. Si la aguja vuelve a señalar la pregunta *¿Quién?*, se volverá a girar la aguja hasta que salga una pregunta diferente. La actividad continuará haciendo preguntas que incluyan las palabras *¿Qué? ¿Quién? ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Por qué?* Siguiendo con el ejemplo de la tarjeta

1, si la aguja ha señalado *¿Por qué?*, pueden hacerse las siguientes preguntas:

- *¿Por qué el hombre está sentado en lo alto de la escalera?*
- *¿Por qué están sonriendo los dos personajes?*
- *¿Por qué aparecen carteles colgados en la escena?*

Los niños continuarán haciendo girar la aguja de la ruleta por turnos hasta que usted considere que se ha obtenido una explicación razonable de lo que está ocurriendo en la escena. A medida que los niños den respuestas a las preguntas planteadas, pídale que expliquen al grupo cómo han llegado a esas conclusiones. ¿Qué pistas encontraron en la foto?

Repita el mismo proceso con las tarjetas restantes de la baraja.

Claves

- Tarjeta 1:** Están abriendo su propio negocio.
- Tarjeta 2:** Fiesta de despedida por jubilación.
- Tarjeta 3:** Disputa entre vecinos.
- Tarjeta 4:** Llegando a casa después del colegio.
- Tarjeta 5:** Jugando al escondite.
- Tarjeta 6:** Los abuelos conocen al nuevo bebé.
- Tarjeta 7:** La caseta de la pandilla.
- Tarjeta 8:** Una mañana ajetreada.
- Tarjeta 9:** Papá en silla de ruedas.
- Tarjeta 10:** No encaja en el grupo.

En otras palabras

Esta actividad requiere un nivel de desarrollo que no tienen los niños que son demasiado pequeños o que son extremadamente literales. Pero, aunque algunos niños tengan pequeñas dificultades para interpretar las frases hechas o los refranes incluidos en esta actividad, es importante que empiecen a trabajar con el lenguaje indirecto, las metáforas y las frases hechas. Los niños seguramente se encontrarán con este tipo de lenguaje en su vida cotidiana, por lo que es una buena idea que se enfrenten a él y que se les facilite practicar su interpretación.

Para esta actividad se cuenta con dos tipos de tarjetas: *Frases hechas* y *Refranes*. El primer tipo incluye 30 tarjetas *Frases hechas* (verde oscuro) que incluyen dichos o expresiones

idiomáticas de uso frecuente y 30 tarjetas de color verde claro que contienen sus explicaciones o definiciones correspondientes (tarjetas *Frases hechas: significados*). El segundo tipo incluye 26 tarjetas *Refranes* (de color morado oscuro), cada una de las cuales incluye un dicho o refrán popular y sus correspondientes explicaciones figuran en las tarjetas de color morado claro (tarjetas *Refranes: significados*).

Antes de comenzar el juego, explique al niño o al grupo lo que son las frases hechas y los refranes:

- Una **frase hecha** es una expresión cuyo significado no puede ser determinado a partir del significado independiente de las palabras que lo componen, es decir, su significado es distinto del sentido literal de las palabras utilizadas. Es una forma interesante y llamativa de decir algo o de poner énfasis en lo dicho.
- Un **refrán** es un dicho popular que incluye algún consejo, moraleja o conocimiento, frecuentemente expresado de forma indirecta o figurada.

Cómo utilizar las tarjetas *Frases hechas*

Empiece el juego con las tarjetas *Frases hechas* (color verde oscuro), jugando idealmente con un grupo pequeño mejor que con un niño solo, de forma que se reduzca la timidez. Para practicar un poco con el grupo, tome una tarjeta de la baraja, léala en voz alta y hágala circular entre los niños para que todos la puedan leer. A continuación, pida a los niños que expliquen lo que significa la frase hecha. Anímeles a visualizar la frase. Por ejemplo, pídale que se imaginen lo que haría «un pez fuera del agua». ¿Cómo se comportaría? ¿Se movería con dificultad? ¿Estaría a gusto? Como en los juegos anteriores, si quiere puede recompensar las respuestas correctas con fichas de puntos.

El juego puede continuar de la misma forma, sacando las tarjetas del montón de una en una y premiando las respuestas correctas. También puede jugar haciendo que los niños emparejen las tarjetas de las frases hechas con sus correspondientes significados (tarjetas de color verde claro, *Frases hechas: significados*). Para ello, coloque las tarjetas *Frases hechas* boca arriba en una columna y coloque de forma aleatoria las tarjetas *Frases hechas: significados*, también boca arriba, en otra columna. Es posible comenzar este juego con solo 5 o 10 parejas de tarjetas para que los niños no se sientan abrumados por la tarea. Si quiere hacer que la actividad sea competitiva, dé a los niños un tiempo límite o divida el grupo en dos equipos, cada uno con la mitad de las tarjetas de cada tipo (asegurándose de que las tarjetas que tienen

se pueden emparejar entre sí), de forma que gane el equipo que empareje antes sus tarjetas. Cuando haya terminado el juego, comente los resultados con el grupo. Si lo desea, conceda fichas de puntos por cada acierto.

Deberes para casa

Si parece que los niños han comprendido el concepto de «frase hecha», puede ser conveniente continuar esta actividad mandando algunas tareas para casa. Pida a los niños que intenten detectar frases hechas en la televisión, en las conversaciones familiares o en los libros y que las vayan anotando en un cuaderno con el fin de que las lleven posteriormente a la clase o a la sesión de terapia para comentarlas con los otros niños.

Una tarea más difícil que también pueden hacer en casa consiste en pedir a los niños que elaboren ellos mismos sus propias frases hechas. Para ello explíqueles que estas expresiones idiomáticas se añaden al lenguaje constantemente pero que solo pueden considerarse como tales cuando su empleo se ha extendido bastante. Por ejemplo, dos frases relativamente recientes podrían ser «de cine» y «comerse el coco». La primera se utiliza para expresar que algo es o se hace de manera excelente (por ejemplo, «lo hemos pasado de cine») y la segunda significa darle demasiadas vueltas a las cosas o preocuparse mucho.

Lo que deben hacer los niños es tratar de inventar alguna frase que pudiese llegar a convertirse en una expresión idiomática. El objetivo es que intenten encontrar nuevas formas de describir personas, cosas o situaciones en términos llamativos, gráficos o metafóricos. Los niños pueden usar hojas de papel o tarjetas en blanco para escribir las frases. Se les puede facilitar la tarea pidiéndoles que piensen en formas alternativas para describir alguna idea concreta, por ejemplo, una persona obstinada, confusa, furiosa, nerviosa, leal, culpable, solitaria o lenta. Un ejemplo válido podría ser: *Es más lento que el arranque del ordenador*. No es una actividad sencilla, pero los niños con una buena imaginación visual a veces son sorprendentemente buenos en ella. Si los niños son capaces de visualizar la rabia, la confusión o el nerviosismo, y después escriben lo que han «visto», los resultados suelen ser bastante descriptivos.

Cómo utilizar las tarjetas *Refranes*

Las tarjetas *Refranes* pueden utilizarse de la misma forma que las tarjetas *Frases hechas*. Es decir, empiece fomentando la interpretación y el debate sobre alguna de las tarjetas *Refranes* (color morado oscuro). Después pase al juego de emparejar las tarjetas *Refranes* con sus correspondientes significados (tarjetas de color morado claro, *Refranes: significados*).

A continuación, puede continuar con esta actividad mandando algunas tareas para casa. Pida a los niños que primero busquen refranes y, después, que elaboren o inventen los suyos propios. En todo caso, cuando se trabaja con refranes es necesario asegurarse de que los niños comprenden que los mensajes que contienen y los consejos que dan pueden ser o no ser sensatos. Por ejemplo, ¿es cierto que «*De tal palo, tal astilla*»? Al oír un refrán es conveniente no solo saber interpretar lo que significa, sino también evaluar el sentido que tiene.

Significado de las frases hechas

Frase hecha	Significado
1 <i>Ve al grano.</i>	Di lo que quieres decir. Sé directo.
2 <i>El que mucho abarca, poco aprieta.</i>	No trates hacer todo a la vez ni de hacer más de lo que puedes.
3 <i>No te ahogues en un vaso de agua.</i>	No exageres la importancia de los problemas menores.
4 <i>Me saca de mis casillas.</i>	Me molesta. No me llevo bien con él.
5 <i>En el país de los ciegos, el tuerto es el rey.</i>	Una persona destaca a veces solo porque el resto son peores que él.
6 <i>Se siente como pez fuera del agua.</i>	No se siente cómodo, se encuentra en un terreno nuevo para él.
7 <i>Es un lobo con piel de cordero.</i>	Parece inofensivo pero no lo es. A veces la gente oculta sus malas intenciones.
8 <i>Te has metido en camisa de once varas.</i>	Te has complicado la vida innecesariamente.
9 <i>No te lo tomes al pie de la letra.</i>	No lo interpretes de manera literal.
10 <i>Me estoy mordiendo la lengua.</i>	Me estoy conteniendo al hablar para no decir cosas que no debo.
11 <i>He metido la pata.</i>	He dicho algo desacertado o embarazoso.
12 <i>Soy todo oídos.</i>	Te escucho atentamente. Me interesa lo que tienes que decir.
13 <i>Tengo mariposas en el estómago</i>	Estoy nervioso.
14 <i>Es como robar un caramelo a un niño.</i>	Es muy fácil.
15 <i>Está lloviendo a cántaros.</i>	Está lloviendo mucho.
16 <i>Lee entre líneas.</i>	Piensa en lo que puede haber detrás de lo que se ha dicho, no te quedes en lo que resulta evidente.
17 <i>Es puntual como un reloj.</i>	Es previsible, fiable, responsable, rutinario.
18 <i>Se mueve a paso de tortuga.</i>	Hace las cosas muy despacio.
19 <i>Ha salido del cascarón.</i>	Comienza a ser independiente y a valerse por sí mismo.
20 <i>Todos estamos en el mismo barco.</i>	Todos estamos en la misma situación o tenemos el mismo problema.
21 <i>Has dado en el clavo.</i>	Tienes razón. Lo que has dicho es totalmente cierto.
22 <i>Me lo has quitado de la boca.</i>	Has dicho justamente lo que yo pensaba o lo que estaba a punto de decir.
23 <i>Habla hasta por los codos.</i>	Habla demasiado.
24 <i>Perdí la cabeza.</i>	Me dejé llevar por la ira y actué sin pensar.
25 <i>Aquí hay gato encerrado.</i>	Aquí sucede algo que no sabemos, pero que podría ayudarnos a aclarar una situación.
26 <i>Eso son cuentos chinos.</i>	Eso son mentiras o embustes.
27 <i>No me tomes el pelo.</i>	No te burles de mí.
28 <i>No bajes la guardia.</i>	Mantente alerta.
29 <i>Voy a tirar la casa por la ventana.</i>	Voy a realizar un gasto extraordinario con motivo de alguna celebración especial.
30 <i>Échale el muerto a otro.</i>	Haz responsable del asunto a otra persona.

Refrán	Significado
1 <i>Ojos que no ven, corazón que no siente.</i>	Cuando desconoces algo, no sufres por ello.
2 <i>No es oro todo lo que brilla.</i>	Las apariencias engañan. Solo porque una cosa parezca buena no significa que lo sea.
3 <i>Más vale prevenir que lamentar.</i>	Es mejor evitar el problema antes de que se produzca que resolver sus consecuencias después.
4 <i>No hay peor sordo que el que no quiere oír.</i>	Cuando uno no quiere atender a razones, no lo hará, por más que se le intente argumentar.
5 <i>No muerdas la mano que te da de comer.</i>	Debes portarte bien con las personas de las que dependes.
6 <i>Más sabe el diablo por viejo que por diablo.</i>	La experiencia y el paso de los años aportan muchos conocimientos.
7 <i>Hombre prevenido vale por dos.</i>	Si se anticipa que puede surgir un problema, se podrá estar más preparado para afrontarlo.
8 <i>El que no llora no mama.</i>	La persona que más protesta es en ocasiones la que recibe más atención.
9 <i>Ve la paja en el ojo ajeno y no la viga en el propio.</i>	Solo ve los defectos o los problemas de los demás, no es capaz de ver los suyos propios.
10 <i>Ver para creer.</i>	Hay cosas que uno solo puede creerse si las ve por sí mismo.
11 <i>A quien madruga, Dios le ayuda.</i>	Cuanto antes empieces las cosas que tienes que hacer, más probable es que tengas éxito.
12 <i>El tiempo lo cura todo.</i>	Las personas tienden recuperarse de las pérdidas o del dolor a medida que pasa el tiempo.
13 <i>Dos cabezas piensan mejor que una.</i>	Cuando hay que resolver un problema suele ser bueno contar con la ayuda o el consejo de otros.
14 <i>Cuando el río suena, agua lleva.</i>	Si hay rumores sobre algo, es que pueden tener un fundamento.
15 <i>A caballo regalado no le mires el diente.</i>	Los regalos tienen que aceptarse de buen grado, sin fijarse ni comentar sus defectos.
16 <i>Cuando las barbas de tu vecino veas pelar, pon las tuyas a remojar.</i>	Si a alguien de nuestra misma condición le sucede algo malo, conviene estar prevenidos por si nos sucediese lo mismo.
17 <i>Quien a buen árbol se arrima, buena sombra le cobija.</i>	Es muy ventajoso tener un protector poderoso.
18 <i>No por mucho madrugar amanece más temprano.</i>	No conviene precipitarse al hacer las cosas, ya que los acontecimientos siguen su curso natural.
19 <i>A mal tiempo buena cara.</i>	Es mejor tener una buena actitud ante las dificultades para sobrellevarlas de la mejor manera posible y con optimismo.
20 <i>A buen entendedor, pocas palabras bastan.</i>	Quien posee un buen entendimiento no necesita explicaciones largas para comprender algo.
21 <i>Más vale pájaro en mano que ciento volando.</i>	Es mejor tener poco de algo pero asegurado que tener muchas posibilidades pero inciertas.
22 <i>A palabras necias, oídos sordos.</i>	Si se dicen cosas absurdas, hay que ignorarlas. Si no se les presta atención, no tendrán ningún efecto.
23 <i>No hay mayor desprecio que no hacer aprecio.</i>	La mejor forma de ofender a quien busca provocarnos es mostrar indiferencia ante sus actos.
24 <i>La paciencia es la madre de la ciencia.</i>	Hay que tener un poco de paciencia para conseguir lo que se quiere.
25 <i>Dime con quién andas y te diré quién eres.</i>	La gente con la que más nos relacionamos influye en nuestro modo de ser y comportarnos.
26 <i>Obras son amores y no buenas razones.</i>	Las buenas palabras deben ir acompañadas de hechos, porque si no solo serían promesas incumplidas.