

CONGRESO INTERNACIONAL
SOBRE TRASTORNOS
DEL ESPECTRO AUTISTA
AUTISMO BURGOS XXV ANIVERSARIO

“Compartiendo Conocimiento”

Nuevos retos en investigación y calidad
de vida en personas con Trastorno
del Espectro Autista (TEA)

DÍAS: 24, 25 y 26 DE SEPTIEMBRE



Materiales de
apoyo a la
intervención



-MATERIALES DE APOYO A LA INTERVENCIÓN-

FOTOGRAFÍA DEL MATERIAL



NOMBRE DE LA PROPUESTA / MATERIALES: JUEGO DE MESA PARA PRACTICAR LAS HABILIDADES SOCIALES

ÁMBITO DE APLICACIÓN: INTERVENCIÓN EN HABILIDADES SOCIALES Y DE RELACIÓN INTERPERSONAL.

AUTOR/ ES:

Nombre y apellidos: Mar Merinero Santos y Ruth Vidriales Fernández.

Dirección postal de contacto: C/ Villafranca nº 13. Bajo A

Localidad: Madrid

Provincia: Madrid

País: ESPAÑA.

Teléfono de contacto: 686 74 62 08.

Dirección de correo electrónico: ruth.vidriales@gmail.com , mar.merinero@gmail.com

Entidad/ Lugar de trabajo: UBICA

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA/ MATERIALES:

Objetivos:

- Fomentar los aprendizajes de las habilidades sociales a través de juegos y herramientas lúdicas.
- Desarrollar las habilidades necesarias para la cooperación y la participación en juegos por equipos.
- Aprender las instrucciones básicas y las reglas de funcionamiento de los juegos de mesa.

Materiales empleados:

- Tablero realizado en una diapositiva de Power Point, e impreso en tamaño 70x50.
- Tarjetas plastificadas con las instrucciones o actividades a realizar en función de la casilla en la que se caiga.
- Fichas de diferentes colores para los distintos equipos.
- Dados
- Folios y bolígrafos o lapiceros.
- Cronómetro.
- Fotografías de personas mostrando diferentes expresiones emocionales (recortes de periódico, o revistas).
- Fichas de las diferentes actividades a realizar: crucigramas, acertijos, cuestionarios a completar, etc.

Instrucciones básicas de elaboración:

- **PARA EL TABLERO:**

Se ha elaborado en una diapositiva de Power Point, estableciéndose casillas en el mismo, que se diferencian según diferentes colores y según dibujos identificativos según las actividades a realizar.

- **PARA LAS FICHAS/ ACTIVIDADES:**

Se distinguen diferentes actividades que se pueden realizar a lo largo del juego éstas son:

- Tabú (casilla naranja): Explicar conceptos relacionados con emociones sin decir algunas palabras “clave” que se detallan en la tarjeta.
- Actividad de papel y lápiz (casilla fucsia): Actividades a realizar en pequeños equipos. Pueden ser variadas, entre otras: crucigramas con palabras relacionadas con habilidades determinadas (por ejemplo: “elementos necesarios para demostrar a otra persona que estás escuchando su conversación”); guiones sociales a completar (“qué tengo que hacer cuando otros se meten conmigo”; “que tengo que hacer si quiero jugar en el recreo con mis compañeros”; “qué tengo que hacer cuando me invitan a un cumpleaños”); cuestionarios relacionados con emociones y preferencias (“a mi me hace sentir triste...; me hace sentir contenta...; etc.).
- Atención ¡pregunta! (casilla azul clara): Preguntas sobre conceptos relacionados con habilidades sociales y emocionales (por ejemplo: “¿qué es la empatía y para qué sirve?”).
- Representar acciones (casilla azul oscuro): Representar a través de gestos algunos conceptos o situaciones (por ejemplo: “Te hacen un regalo y te gusta mucho. Te pones muy contento; “te encuentras por la calle con alguien que hace mucho tiempo que no ves”).
- Respuestas sobre mí (casilla violeta): Plantean preguntas para relacionar situaciones vividas

por los jugadores y las emociones que sintieron en esos momentos, así como las estrategias que emplearon para resolver la situación si ésta planteaba un problema: Por ejemplo: “Recuerda una situación en la que te sintieras avergonzado. ¿Qué pasó?. ¿?Qué hiciste?. ¿Funcionó?”).

- Todos juegan (casilla amarilla): Todos los jugadores participan en la actividad que se realice, que podrá ser alguna de las anteriores.
- Casillas verdes: Los jugadores buscan fórmulas estandarizadas de cortesía social para una situación concreta (por ejemplo: “estás de vacaciones y quieres que alguien te haga una fotografía, pídelo”).
- Casillas marrones: Los jugadores observan fotografías en las que se muestran personas en diferentes situaciones e interpretan qué emociones pueden estar sintiendo, así como lo que puede haber ocurrido para que se sientan así.
- Casilla “Tómatelo con calma”: El equipo que caiga en ella espera un turno sin jugar.

Instrucciones básicas de uso/ aplicación:

- Los jugadores se dividen en equipos de 2 componentes (máximo 3 equipos), y seleccionan la ficha que van a utilizar.
- Luego utilizan los dados para moverse a lo largo del tablero, y van realizando las actividades en función de las casillas en las que van cayendo.
- Cuando un equipo cae en una casilla determinada saca una tarjeta del montón correspondiente y realiza la acción que corresponda.

En caso de estar interesado en que se exponga el material durante el congreso, describir el soporte requerido:

- **El tablero se puede poner sobre una superficie horizontal, con un poco de espacio para mostrar los materiales adicionales, como las tarjetas o las actividades de lápiz y papel.**