

El juego *Coletas y Verdi* ganó el premio TEA Ediciones en su edición de 2012 por su utilidad, relevancia y originalidad.

Nota importante

Con el fin de facilitar el uso del juego por parte de los terapeutas, se autoriza expresamente la fotocopia de las láminas «Une con flechas», «Sopa de letras 1» y «Sopa de letras 2», como se indica al pie de las mismas.

Esta reproducción se autoriza exclusivamente para fines profesionales. Se prohíbe expresamente la reproducción de cualquier otra parte de la obra y la reproducción de las láminas para cualquier finalidad ajena a su uso terapéutico.

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

I.S.B.N.: 978-84-15262-82-4

Depósito legal:

Registrado en el Registro de la Propiedad Intelectual de Madrid: M-007235/2011

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.



Referencias bibliográficas	63
<i>Bibliografía de consulta</i>	64

Prólogo

Según los últimos datos aportados por la Secretaría de Estado de Seguridad del Ministerio del Interior (Cuerpo Nacional de Policía y Guardia Civil), en un año se han presentado en nuestro país 3.814 denuncias de menores de 18 años víctimas de delitos contra la libertad sexual, de las cuales 3.011 han sido de niñas y 803 niños.

Si atendemos al tipo de delito denunciado, se han presentado 1.357 denuncias por abuso sexual, 143 por abuso sexual con penetración, 75 por acoso sexual, 652 denuncias por agresión sexual, 352 por agresión sexual con penetración, 44 denuncias por coacción o lucro por prostitución de menores, 207 por corrupción de menores, 579 denuncias por exhibicionismo, 330 por pornografía infantil y 73 denuncias por provocación sexual (Aller Floreancig y Gómez Pérez, 2010).

Como trabajadoras de un centro de asistencia a víctimas de violencia sexual nos encontramos cada día con muchas personas que han sido víctimas de delitos contra la libertad sexual, entre las cuales se encuentran un gran número de niñas y niños que han sufrido, en su gran mayoría, algún tipo de abuso sexual intrafamiliar (dentro de su propia familia). No obstante, también nos encontramos casos en los que el abuso ha sido perpetrado por alguien ajeno a la vida del niño.

Ante tal demanda, nos hemos planteado en numerosas ocasiones cuál sería la mejor forma de ayudarles y cómo acomodar la terapia a sus edades para enfocarla hacia lo realmente importante: que ellos sufran lo menos posible y evitar victimizarles de nuevo. Pero, ¿cómo se puede hacer eso con un niño? Trasformando la terapia, es decir, traduciéndola al mejor lenguaje para ellos: el juego.

Teniendo en cuenta las consecuencias a corto y a largo plazo derivadas del abuso que se describen en el manual, es de vital importancia una intervención a tiempo. Dicha intervención se puede llevar a cabo en el marco de la prevención, de la detección o del tratamiento.



En el meta-análisis realizado por Sánchez Meca, Rosa Alcázar y López Soler (2011) sobre la efectividad de los diferentes tratamientos psicológicos del abuso sexual infantil se ha hallado que «de los diferentes modelos de tratamiento evaluados en los estudios, los más beneficiosos para mejorar en general el bienestar del niño y lograr la superación del trauma son los basados en el modelo cognitivo-conductual y los focalizados en el trauma, si bien estos mejoran sus efectos cuando se combinan con una terapia de apoyo o con alguna terapia psicodinámica, en especial con terapia de juego».

Partiendo de estas conclusiones hemos diseñado un juego, desde la perspectiva cognitivo-conductual, enfocado al tratamiento de niños que han sido víctimas de abuso sexual. Con él pretendemos proporcionar a los niños herramientas para superar la afectación que les haya podido causar este tipo de maltrato, así como la posibilidad de hablar de ello y de sus emociones sin sentirse presionados a hacerlo. De este modo, conseguimos también reestructurar ciertas ideas, especialmente las culpabilizadoras, que habitualmente aparecen en el niño tras haber sufrido abusos por parte de un adulto.

Con el fin de hacer llegar esta nueva forma de tratamiento al mayor número de profesionales posible, este juego fue presentado en el VI Congreso Nacional de Psicología Jurídica y Forense en abril de 2012. Tras la gran acogida recibida en el congreso tanto por parte de los asistentes como por parte de los profesionales dedicados a la publicación de este tipo de material, consideramos la posibilidad de enviar el juego al Premio TEA Ediciones 2012, ya que esta editorial es un referente dentro del ámbito de la Psicología. Finalmente, tuvimos la gran fortuna de recibir el premio de la XVII edición.

Laura Rodríguez y M.^a Ángeles de la Cruz

Mayo 2013

Acerca de las autoras

Laura Rodríguez Navarro

Actualmente trabaja como psicóloga infanto-juvenil itinerante en diversos Puntos de Violencia de Género de la Comunidad de Madrid y tiene su propio despacho privado. Anteriormente ha trabajado como psicóloga en el Centro de Asistencia a Víctimas de Agresiones Sexuales (CAVAS) (2007-2011). Tiene el título de Máster en Ciencias Forenses por la Universidad Autónoma de Madrid (UAM), el título de Experto en Terapia Infanto Juvenil por Grupo Luria y el título de Máster en Terapia de Conducta por la UNED. Ha participado anualmente como ponente y formadora en el Programa de información, formación y prevención de la violencia sexual en jóvenes y adolescentes en diferentes municipios de la Comunidad de Madrid.

M.^a Ángeles de la Cruz Fortún

Actualmente trabaja como psicóloga en el Centro de Asistencia a Víctimas de Agresiones Sexuales (CAVAS) y como psicóloga infantil en el Punto de Violencia de Género de Pozuelo de Alarcón. Tiene el título de Máster en Psicología Clínica y de la Salud por la Universidad Complutense de Madrid (UCM), el título de Experto en Violencia de Género por la Universidad de Comillas de Madrid y el título de Especialista en Psicología Forense por el Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid. Ha participado anualmente como ponente y formadora en el Programa de información, formación y prevención de la violencia sexual en jóvenes y adolescentes en diferentes municipios de la Comunidad de Madrid. Está finalizando su tesis doctoral «Análisis diferencial de los factores de vulnerabilidad predictores del impacto psicológico en víctimas de agresión sexual», dentro del programa de doctorado de Psicología Clínica, Legal y Forense en la UCM.

Ficha técnica

Nombre: Coletas y Verdi. *Juego para la Prevención, la Detección y el Tratamiento del Abuso Sexual Infantil.*

Autoras: Laura Rodríguez Navarro y M.^a Ángeles de la Cruz Fortún.

Procedencia: TEA Ediciones (2013).

Aplicación: Preferentemente individual. Posibilidad de aplicación colectiva cuando el objetivo sea la prevención (de 2 a 4 jugadores; siempre con un terapeuta supervisando el juego).

Ámbito de aplicación: Niños de entre 6 y 12 años, víctimas o no de abuso sexual (edad orientativa).

Duración: Aproximadamente 30 minutos por sesión.

Finalidad: La prevención, la detección y el tratamiento del abuso sexual infantil (ASI) en un contexto lúdico mediante técnicas cognitivo-conductuales de afrontamiento, de reestructuración cognitiva, de identificación de emociones y de relajación.

Materiales: Manual, tablero de juego, 1 dado, 1 reloj de arena, 4 peones, 100 fichas de puntos, 20 tarjetas del terapeuta, 24 tarjetas comodín (rojas), 103 tarjetas de actividades (22 de afrontamiento, 40 de psicoeducación, 21 de relato y 20 de reestructuración cognitiva), 10 tarjetas Secretos, 15 tarjetas Emociones, 10 tarjetas Pensamientos, 6 tarjetas Expresiones, 5 tarjetas Formas de querer, 1 tarjeta mágica, 1 dado de las emociones, 1 lámina Une con Flechas, 1 cara de Verdi, 6 bocas de Verdi, 6 miradas de Verdi, 1 paleta roja, 1 paleta verde y 2 sopas de letras.



adulto, aprender a respetar a los demás e identificar las diferentes expresiones del amor.

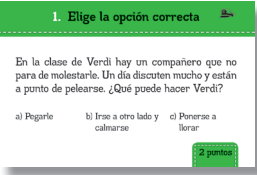

Otro objetivo es la **detección precoz** de la situación de abuso. Si bien no existe una sintomatología definitiva, sí que existen algunos signos indicadores de que algo puede estar ocurriendo. Con este juego, lo que se pretende es facilitar la labor de detección de dichos indicadores. Asimismo, mediante un contexto lúdico, se potencia la verbalización espontánea del abuso por parte del niño.

Finalmente, el objetivo principal del juego es el **tratamiento psicológico** con menores que han sido víctimas de abuso sexual. El juego recoge las principales técnicas cognitivo-conductuales empleadas en la intervención del ASI. Entre ellas se encuentran: la relajación, la reestructuración cognitiva, la identificación y la expresión de emociones y el entrenamiento en estrategias de afrontamiento.

En la tabla 3.1 se resume cómo el juego permite intervenir sobre las principales consecuencias del ASI mediante las técnicas que han demostrado ser más eficaces en su tratamiento.

Tabla 3.1. Técnicas de intervención del juego Coletas y Verdi

Consecuencias del ASI	Técnicas	El juego
<ul style="list-style-type: none">• Culpa y vergüenza• Pensamientos acerca de la ruptura familiar• Pensamientos acerca de la falta de cariño• Baja autoestima	<ul style="list-style-type: none">• Reestructuración cognitiva	<p>Aprender a generar alternativas de pensamiento e identificar la emoción que le corresponde.</p> <div data-bbox="711 1183 972 1356"><p>Cambiapensamientos</p><p>Los papás de Coletas han discutido y dicen que ya no se van de vacaciones. Coletas se ha puesto muy triste porque piensa que es por su culpa. ¿Qué le dirías a Coletas para que se sienta mejor?</p><p>2 puntos</p></div>

Consecuencias del ASI	Técnicas	El juego
<ul style="list-style-type: none"> • Ansiedad • Miedos • Trastorno de estrés postraumático • Hostilidad y conducta agresiva • Problemas de sueño • Desconfianza • Déficit en habilidades sociales • Retraimiento social • Bajo rendimiento académico 	<ul style="list-style-type: none"> • Relajación • Autoinstrucciones • Parada de pensamiento • Tiempo fuera y semáforo • Solución de problemas • Higiene del sueño • Asertividad • Pedir ayuda • Exposición en imaginación 	<p>Repasar las diferentes estrategias de afrontamiento y aprender a utilizarlas en el momento adecuado.</p> 
<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento sexual precoz o inapropiado para su edad • Excesiva curiosidad sexual 	<ul style="list-style-type: none"> • Psicoeducación 	<p>Aprender contenidos relacionados con la sexualidad, el amor, los contactos adecuados entre niños y adultos, el respeto por los demás y su intimidad.</p> 



Ámbito de aplicación

El juego ha sido diseñado para niños y niñas de entre **6 y 12 años** que han sido víctimas de abuso sexual (siendo edades aproximadas). Asimismo, se puede utilizar como herramienta de prevención con los menores en edad de riesgo.

Teniendo en cuenta los objetivos para los que se diseñó este juego, son varios los contextos en los que puede ser utilizado:

- Cuando el objetivo sea la intervención con víctimas, el juego debe ser empleado por un psicólogo. Se podrá utilizar en gabinetes de atención psicológica o en centros de atención especializados en abuso de menores.
- En cuanto a los objetivos de prevención y detección, el juego puede ser de gran utilidad para los profesionales que trabajen directamente con los niños, por ejemplo, en colegios, servicios sociales, centros de menores, centros de atención primaria, etc.

El diseño del juego atiende a la estructura global de la sintomatología propia del ASI y no al contenido específico de las diferentes situaciones de abuso con el objetivo de no contaminar el testimonio del niño ante un proceso judicial.

Se recomienda el **uso individual** del juego, ya que si un niño revela el abuso es posible la contaminación del testimonio de los demás. Por otro lado, también puede existir una dificultad a la hora de hablar de determinadas situaciones que pueden aparecer asociadas al abuso delante de otros niños. El uso colectivo solo está indicado en contextos lúdicos de prevención donde no se trabaje con la situación específica de cada niño, sino de manera general. En cualquier caso, se utilizará en grupos reducidos con un máximo de cuatro niños.

No existe limitación en el número de aplicaciones, por lo que se puede utilizar el juego para el tratamiento del mismo niño tantas veces como se estime necesario.

Materiales

El juego se compone de los siguientes materiales:

1 **tablero**



1 **dado**



1 **reloj de arena** (30 segundos)



4 **peones** (uno para cada jugador, para desplazarse por el tablero)



* Estas imágenes son ejemplos de presentación, por lo que podrán encontrarse diferencias con respecto al formato de los materiales incluidos en el juego.



100 fichas de puntos

*



Tarjetas del terapeuta

20 tarjetas del **terapeuta**

- 7 tarjetas rojas
- 1 tarjeta verde
- 9 tarjetas moradas
- 3 tarjetas amarillas



Tarjetas comodín (rojas)

24 tarjetas **comodín** (rojas)

- 12 tarjetas de Coletas
- 12 tarjetas de Verdi



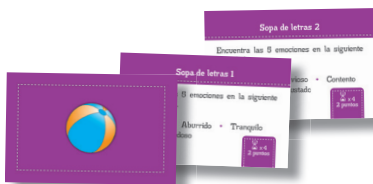
Tarjetas de actividades

22 tarjetas de **afrontamiento** (verdes)



* Estas imágenes son ejemplos de presentación, por lo que podrán encontrarse diferencias con respecto al formato de los materiales incluidos en el juego.

40 tarjetas de psicoeducación (moradas)



21 tarjetas de relato (azules)



20 tarjetas de reestructuración cognitiva (amarillas)



Materiales complementarios

10 tarjetas Secretos





15 tarjetas
Emociones



10 tarjetas
Pensamientos



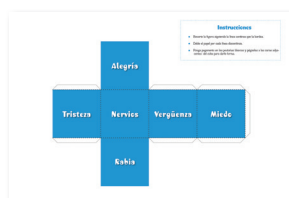
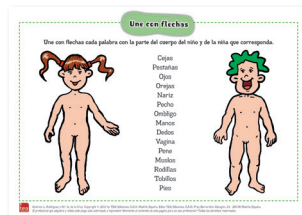
6 tarjetas
Expresiones



5 tarjetas
Formas de querer



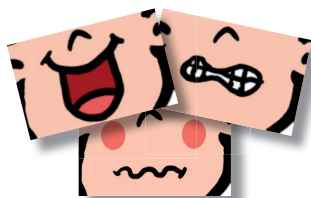
1 tarjeta mágica

1 dado
de las emociones²1 lámina
«Úne con flechas»
(fotocopiable)1 cara
de Verdi

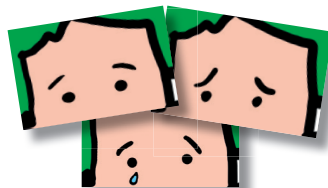
2. El profesional deberá realizar el montaje del dado siguiendo las instrucciones indicadas en el propio material.



6 bocas
de Verdi



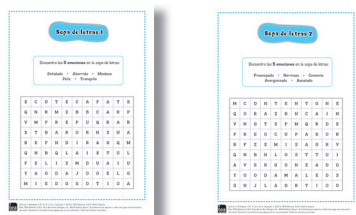
6 miradas
de Verdi



1 paleta verde y
1 paleta roja



2 sopas de letras
(fotocopiables)



Notas:

- Los materiales para las pruebas puzle y *memory* no se incluyen en el juego.
- Para realizar la prueba *El mensaje secreto* de las tarjetas de psicoeducación también puede ser necesario utilizar hojas en blanco

4. ¿Cómo se juega?

N.º de jugadores: Uno, aunque existe la posibilidad de jugar hasta cuatro jugadores en contextos de prevención (siempre tendrá que haber un psicólogo supervisando el juego de los niños).

Objetivo: conseguir el máximo número de puntos.

Duración: 30 minutos aproximadamente por sesión de juego.

Preparación de las tarjetas y del material

Antes de comenzar a jugar, el profesional deberá preparar los materiales que utilizará durante la partida. Además de los materiales básicos (tablero, dado, y peón o peones), siempre se utilizarán las **tarjetas comodín** (color rojo), que permiten amenizar la partida. Estas tarjetas deberán agruparse en un montón al alcance del niño.


Además, deberá seleccionar las **tarjetas de actividades** a utilizar en función del objetivo que pretenda trabajar. En todos los casos se incluirán las tarjetas de psicoeducación (moradas). Todas las tarjetas de juego seleccionadas deberán juntarse y mezclarse en un único montón situado al alcance del niño. A continuación se indican las tarjetas a emplear dependiendo de los objetivos del juego:

- **Para la prevención:**
 - Tarjetas de psicoeducación (moradas)
- **Para la detección:**
 - Tarjetas de psicoeducación (moradas)
 - Tarjetas relato (azules)



- **Para el tratamiento:**

- Tarjetas de psicoeducación (moradas)
- Tarjetas relato (azules)
- Tarjetas de reestructuración cognitiva (amarillas)
- Tarjetas de afrontamiento (verdes)³

Por otro lado deberá preparar las **tarjetas del terapeuta**, que constituyen el guión del juego en muchos casos y deberán estar al alcance del profesional. Están organizadas utilizando los mismos colores y los mismos títulos que las tarjetas comodín y las tarjetas de actividades a las que están asociadas con el fin de facilitar su identificación. Si alguna de las pruebas requiere de una tarjeta del terapeuta, en su tarjeta correspondiente aparecerá el símbolo del «capitán»: .

Además de las tarjetas anteriores, será necesario contar con una serie de **materiales complementarios** (tarjetas, láminas, paletas, etc.) que se irán utilizando a medida que se indique en las tarjetas comodín y en las tarjetas de actividades. Estos materiales deberán estar ordenados en un lugar cercano a la mesa de juego pero fuera de la vista o alcance del niño para evitar posibles distracciones. Del mismo modo, el profesional deberá tener a mano el **reloj de arena** y las **fichas de puntos**, que irá entregando al niño a medida que consiga puntos durante la partida. En la tabla 4.1 se incluyen los materiales a emplear en función de las tarjetas seleccionadas para la partida.

En el capítulo 3 se incluye una relación detallada de todos los materiales que conforman el juego. Además, en el capítulo 5 se incluyen las instrucciones específicas para la realización de las distintas pruebas y se especifican los materiales complementarios necesarios en cada una de ellas.

3. Estas estrategias de afrontamiento deberán haber sido trabajadas previamente en terapia, de modo que las tarjetas permitan repasar con el niño dichas estrategias y aprender a utilizarlas en el momento adecuado.

Tabla 4.1. Lista de materiales necesarios en función del tipo de tarjetas a utilizar

Tarjetas	Color	Materiales complementarios
Tarjetas comodín	Rojo	Puzle* Memory*
Tarjetas de psicoeducación	Morado	Secretos Tarjeta mágica Paletas verde y roja Une con flechas Tarjetas Formas de querer Emociones Expresiones Dado de las emociones Cara Verdi + expresiones faciales Sopas de letras 1 y 2
Tarjetas de relato	Azul	(No hay material asociado)
Tarjetas de reestructuración cognitiva	Amarillo	Pensamientos Emociones
Tarjetas de afrontamiento	Verde	(No hay material asociado)

* Nota: Material opcional y no incluido en el juego.

Además de los materiales especificados, será necesario contar siempre con el tablero, los peones, las fichas de puntos, el dado y el reloj de arena, además de hojas en blanco.



Inicio de la partida y turnos

El profesional explicará brevemente que vamos a jugar al juego *Coletas y Verdi* y presentará a los personajes. Por ejemplo: «Coletas y Verdi son una niña y un niño (*se señalan las imágenes*) que nos van a acompañar a lo largo del juego y van a compartir experiencias que les suceden en el colegio, con su familia y en otras situaciones. Con ellos podremos aprender muchas cosas de nosotros mismos de manera divertida».


El profesional se presentará como el capitán del juego. Es la persona que va a dirigir el juego, indicando cómo se hace cada prueba y en algunos casos ayudándoles a sumar puntos.

En el caso de que se juegue grupalmente, cada jugador tirará el dado y empezará la partida aquel que haya obtenido la puntuación más alta. Después pasará el turno en el sentido de las agujas del reloj.

Dinámica general del juego

Cada participante contará con un peón que le permitirá desplazarse por las distintas casillas del tablero durante la partida. Para comenzar a jugar, el niño debe tirar el dado y avanzar el número de casillas que indique.

El tablero contiene 38 casillas numeradas. Hay casillas de diferentes tipos, que implican diferentes acciones por parte del niño.

La casilla , indica que se deberá volver a tirar el **dado** .

Las casillas que contienen una flecha indican que el jugador deberá desplazar su ficha a la casilla indicada por la flecha y sacar una tarjeta de actividades.




Las casillas especiales son aquellas que contienen la imagen de Coletas o de Verdi. En caso de que el jugador caiga en una de ellas deberá coger una **tarjeta comodín** .

En las restantes casillas, en las que únicamente aparece el número correspondiente, el niño tomará una tarjeta de actividades.

Así, en cada turno, el niño tomará una tarjeta de uno de los dos montones: **tarjetas comodín** o **tarjetas de actividades** , dependiendo de la casilla en la que se sitúe. A continuación deberá leer en voz alta la prueba que debe realizar. Si no puede leerla bien o aún no sabe leer, el profesional le ayudará leyendo el texto.

Además, deberá mostrar la tarjeta al profesional para que este pueda comprobar si es necesario utilizar una tarjeta del terapeuta. En estos casos, aparecerá un dibujo de una gorra de «capitán» en la tarjeta del niño. El profesional deberá fijarse en el color y el título de la tarjeta, que es lo que le permitirá localizar la **tarjeta del terapeuta** correspondiente a esa prueba. En esta tarjeta se indicará si es necesario contar con algún **material complementario** para la realización de la prueba, si deben darse algunas instrucciones específicas al niño o se indicarán las soluciones correctas a las pruebas.



Algunas de las pruebas tienen una duración determinada. Esta vendrá indicada con un dibujo de un **reloj de arena** y el número de veces que debe completarse el tiempo del reloj. Por ejemplo, si en la tarjeta aparece **3 x** , se deberá poner el reloj de arena en funcionamiento tres veces seguidas; por tanto, como el reloj de arena permite contabilizar 30 segundos, en este caso el niño tendrá 90 segundos para la realización de la prueba.

Además, en todas las tarjetas se indica el número de puntos que el niño obtendrá si se supera la prueba. Cada vez que el niño complete con éxito una prueba el profesional deberá darle tantas fichas como puntos haya obtenido en esa prueba, de modo que el niño vaya acumulándolas. Mediante este sistema se busca reforzar su participación y motivarle para las partidas siguientes.

En el capítulo 5 se explica el significado y el contenido de cada una de las tarjetas, así como la descripción de las distintas pruebas que el niño deberá realizar.

A lo largo de toda la partida es importante que el profesional anote los aspectos concretos que aparezcan durante la misma y que sea necesario abordar en sesiones posteriores en función de las necesidades del niño.

Al finalizar el juego

Se recomienda que la duración del juego sea de aproximadamente 30 minutos, con el objetivo de reservar el tiempo restante de la sesión para hablar con el niño y preguntarle cómo se ha sentido y qué ha aprendido durante la partida. Asimismo también es posible dedicar este tiempo a abordar algún aspecto concreto aparecido durante el juego.

5. Descripción de las pruebas

Las pruebas que el niño deberá realizar durante el juego estarán especificadas en cada tarjeta comodín o tarjeta de actividades. En este capítulo se incluyen las distintas acciones a realizar y los materiales a emplear en cada una de las pruebas.



Tarjetas comodín (rojas)

Las tarjetas comodín tienen una doble finalidad. En primer lugar, aportan al juego elementos meramente lúdicos para hacerlo más divertido y ameno. Y por otro lado, también sirven para introducir un posible objetivo terapéutico futuro: el entrenamiento en relajación.

Estas tarjetas son de color rojo y están identificadas mediante las imágenes de uno de los dos protagonistas del juego (Coletas o Verdi).

A continuación, se describen los diferentes tipos de pruebas que se encontrará el niño en este tipo de tarjetas.

Puntos extra

El niño gana automáticamente **3 puntos extra** (sin realizar ninguna prueba).

LA VISUALIZACIÓN
DE ESTAS PÁGINAS
NO ESTÁ DISPONIBLE.

Si desea obtener más información
sobre esta obra o cómo adquirirla consulte:

www.teaediciones.com





cartas de dos barajas de naipes, seleccionando varias parejas iguales que puedan resultar sencillas de identificar para el niño. Es conveniente incluir pocas parejas (entre 3 y 5) para evitar que el niño tarde demasiado tiempo en realizar esta prueba y se ralentice el ritmo del juego.

Tarjetas de relato (azules)



Las tarjetas relato tienen como finalidad propiciar que el niño exprese cuáles son sus gustos, sus aficiones, la imagen que tiene de sí mismo, sus deseos, la relación con sus progenitores, sus preocupaciones, sus miedos y sus experiencias negativas. De este modo, obtendremos información del niño en cuatro áreas: social, familiar, escolar y personal.

Por otra parte, pretenden servir de herramienta de detección facilitando la verbalización espontánea del abuso.

Estas tarjetas son de color azul y están representadas mediante la imagen de un libro.

Objetivo: evaluar diferentes áreas del niño.

Puntos: conseguirá **1 punto** o **3 puntos** (según la tarjeta) por cada respuesta que dé.

Tiempo: ilimitado.

Consideraciones: el profesional deberá ir anotando las respuestas que haya dado el niño con el fin de trabajar sobre ellas en sesiones posteriores.

En el caso que el niño relatar su experiencia de abuso, el profesional debe finalizar el juego lo antes posible, aunque nunca de manera brusca, y continuar la sesión centrándose en el relato del niño.

Tarjetas de reestructuración cognitiva (amarillas)



La finalidad de estas tarjetas es que el niño aprenda a generar alternativas de pensamiento y a identificar la emoción que corresponde a cada tipo de pensamiento.

En ellas se abordan diferentes distorsiones cognitivas que suelen derivarse del ASI, tal y como se ha descrito previamente. Entre ellas se encuentran la culpa, los pensamientos acerca de la ruptura familiar y de la falta de cariño, las situaciones neutras a las que se tenga que enfrentar el niño, así como los esquemas cognitivos que dañan el autoestima.

Estas tarjetas son de color amarillo y están representadas mediante la imagen de una bombilla.

A continuación, se describen los diferentes tipos de pruebas que se encontrará el niño en este tipo de tarjetas.

Busca un pensamiento y una emoción

Objetivo: que el niño aprenda la diferencia entre pensar de forma positiva y de forma negativa.

Puntos: conseguirá **2 puntos** si encuentra el pensamiento y la emoción que mejor encajen en cada situación.

Tiempo: ilimitado.

Material: tarjetas Pensamientos (10) y tarjetas Emociones (15)⁶.

6. Se utiliza el total de tarjetas Emociones incluyendo las que tienen el reverso liso y las que tienen rayas.

LA VISUALIZACIÓN
DE ESTAS PÁGINAS
NO ESTÁ DISPONIBLE.

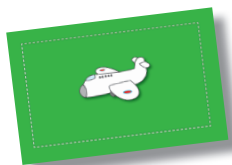
Si desea obtener más información
sobre esta obra o cómo adquirirla consulte:

www.teaediciones.com





Consideraciones: si fuera necesario, el profesional ayudará al niño explicándole las diferencias entre lo que significa pensar, sentir o hacer y la relación que existe entre ellos.



Tarjetas de afrontamiento (verdes)

La finalidad de las tarjetas afrontamiento es repasar con el niño las diferentes estrategias de afrontamiento y aprender a utilizarlas en el momento adecuado. **Las estrategias de afrontamiento deberán haber sido trabajadas previamente en terapia.**

Estas tarjetas permitirán trabajar aquellos mecanismos de afrontamiento que los niños que han sufrido abusos sexuales ponen en práctica con mayor dificultad. En concreto, se incidirá en las siguientes estrategias: relajación, autoinstrucciones, parada de pensamiento y distracción cognitiva, tiempo fuera, semáforo, solución de problemas, higiene del sueño, asertividad, pedir ayuda y exposición en imaginación.

Estas tarjetas son de color verde y están representadas mediante la imagen de un avión.

Elige la opción correcta 

Objetivo: aprender a utilizar estrategias de afrontamiento en el momento adecuado.

Puntos: conseguirá **2 puntos** por cada respuesta correcta.

Tiempo: ilimitado.

Dinámica: el niño deberá leer la situación planteada en la tarjeta y elegir la opción correcta explicando por qué la ha seleccionado.

Las tarjetas están numeradas del 1 al 20 y tendrán tres opciones de respuesta identificadas con las letras a, b y c. Las tres opciones que se ofrecen en cada tarjeta

LA VISUALIZACIÓN
DE ESTAS PÁGINAS
NO ESTÁ DISPONIBLE.

Si desea obtener más información
sobre esta obra o cómo adquirirla consulte:

www.teaediciones.com

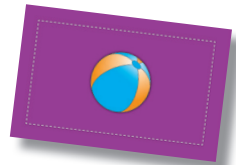


incluyen una estrategia de afrontamiento adecuada para la situación y otras dos estrategias que no sirven para afrontar la misma de manera efectiva como, por ejemplo, responder de forma agresiva, pasiva o evitando la situación. El profesional encontrará la respuesta correcta a cada situación en la tarjeta del terapeuta correspondiente, así como la estrategia de afrontamiento que implica.

En caso de que el niño no elija la opción correcta, el profesional deberá preguntarle los motivos de su elección y explicarle cuál sería la opción más adecuada y por qué.

Consideraciones: se incluyen dos tarjetas en blanco (tarjetas 21 y 22) para que el profesional pueda trabajar, si así lo considera oportuno, sobre una situación específica a la que el niño se tenga que enfrentar como, por ejemplo, el juicio por los abusos, la declaración ante el juez, etc. El profesional deberá preparar su contenido antes de jugar la partida, escribiéndolo en una hoja aparte que tendrá disponible durante la misma. Para asegurarse de que sea seleccionada por el niño, el profesional insertará una o ambas tarjetas entre las primeras 10 cartas del mazo. Una vez que el niño haya sacado la tarjeta, el profesional procederá a leer el contenido anotado en la hoja de papel.

Tarjetas de psicoeducación (morado)



La finalidad de las tarjetas psicoeducación es enseñar y transmitir al niño mensajes sencillos y esenciales que debe conocer. Estos mensajes se proporcionan mediante pequeños juegos que inciden en las siguientes áreas: abuso, sexualidad y afecto y emociones. Todas ellas se deben abordar durante el tratamiento el ASI y, de forma específica, tanto las de abuso como las de sexualidad y afecto se pueden emplear también para la prevención.

Estas tarjetas son de color morado y están representadas mediante la imagen de una pelota.

LA VISUALIZACIÓN
DE ESTAS PÁGINAS
NO ESTÁ DISPONIBLE.

Si desea obtener más información
sobre esta obra o cómo adquirirla consulte:

www.teaediciones.com



Referencias bibliográficas

Aller Floreancig, T. y Gómez Pérez, E. (2010). *Cuadernos de Bienestar y Protección Infantil nº 5*. Madrid: Federación de Asociaciones para la Prevención del Maltrato Infantil.

Cantón, J. y Cortés, M. R. (2001). Sintomatología, evaluación y tratamiento del abuso sexual infantil. En V. E. Caballo y M. A. Simón (Eds.), *Manual de psicología clínica infantil y del adolescente*. Madrid: Pirámide.

Echeburúa, E. (2004). *Superar un trauma: el tratamiento de las víctimas de sucesos violentos*. Madrid: Pirámide.

Echeburúa, E. y Guerricaechevarría, C. (2000). *Abuso sexual en la infancia: víctimas y agresores*. Barcelona: Ariel.

Galiana, S. y de Marianas, H. (2001). Intervención psicológica con menores víctimas de abuso sexual. En Díaz Huertas, J. A. (Ed.), *Atención al Abuso Sexual Infantil*. Madrid: Instituto Madrileño del Menor y la Familia, Consejería de Servicios Sociales.

Horno, P., Santos, A. y del Molino, C. (2001). *Abuso Sexual Infantil: Manual de formación para profesionales*. Madrid: Save the Children España.

López-Ibor, J. J. y Valdés, M. (2002). DSM-IV-TR. *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. Texto revisado*. Barcelona: Editorial Masson.

Mas, B. (1995). Trastorno por estrés postraumático: el abuso sexual infantil y su tratamiento. En J. M. Buceta y A. M. Bueno (Eds.), *Psicología y salud: control del estrés y trastornos asociados*. Madrid: Dykinson.



Sánchez Meca, J., Rosa Alcázar, A. I. y López Soler, C. (2011). The psychological treatment of sexual abuse in children and adolescent: a meta-analysis. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 11, 67-93.

Urrea, J. (2007). *SOS Abusos sexuales*. Madrid: Pirámide.

Vázquez, B. (1995). *Agresión sexual. Evaluación y tratamiento en menores*. Madrid: Siglo XXI.

Bibliografía de consulta

Aldecoa, J. (2001). *La educación de nuestros hijos*. Madrid: Temas de hoy.

Asociación Catalana para la Infancia Maltratada (2002). *Rompe el Silencio. Programa de prevención del Abuso Sexual Infantil. Manual*. Barcelona: Asociación Catalana para la Infancia Maltratada.

Barudy, J. (1998). *El dolor invisible de la infancia*. Barcelona: Paidós Terapia familiar.

Barudy, J. y Dantagman, M. (2011). *La fiesta mágica y realista de la resiliencia infantil*. Barcelona: Gedisa editorial.

Caballo, V. y Simón, M. A. (2008). *Manual de psicología Clínica Infantil y del Adolescente. Trastornos Generales*. Madrid: Pirámide.

Catalán, M. J. (2004). Concepto y repercusiones psicológicas del abuso sexual infantil. En B. Vázquez (Ed.), *Abuso sexual infantil. Evaluación de la credibilidad del testimonio. Estudio de 100 casos*. Valencia: Centro Reina Sofía.

Chías-José Zurita, M. (2009). *EmocionArte con los niños*. Bilbao: Desclee De Brouwer.

Cornejo, L. (1996). *Manual de Terapia Infantil Gestáltica*. Bilbao: Desclee De Brouwer.

De Marianas, H. y Galiana, S. (1997). *Digo sí, digo no*. Madrid: Federación de Mujeres Violadas en colaboración con el Instituto de la Mujer.

Echeburúa, E. y Guerricaechevarría, C. (2005). Concepto, factores de riesgo y efectos psicopatológicos del abuso sexual infantil. En J. Sanmartín (Ed.), *Violencia contra los niños*. Barcelona: Ariel.

Font, P. (1997). *Sentir que sí, sentir que no*. Barcelona: Fundación Serveis de Cultura Popular.

Mebes, M. y Sandrock, L. (2002). *Ni un besito a la fuerza*. Madrid: Dirección General de la Mujer.

Olid, I. y Vanda, M. (2008). *¡Estela grita muy fuerte!* México: Fineo.

Stallard, P. (2007). *Pensar bien, sentirse bien. Manual práctico de terapia cognitivo conductual para niños y adolescentes*. Bilbao: Descleé de Brouwer.

