

DOI: <https://doi.org/10.46296/rc.v9i17.0422>

Intervención psicopedagógica basada en el juego de pistas para el desarrollo de la comunicación social en un estudiante con TEA: Estudio de caso

Psychopedagogical intervention with a tracking game to improve communication and sociability in a student with ASD: Case study

Silva-Córdova Ruth Marianela

Universidad Nacional de Loja. Loja, Ecuador.

Correo: ruth.silva@unl.edu.ec.

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0008-3895-2441>

Agurto-Guerrero Lucas Ismael

Unidad Educativa Milagro. Milagro, Ecuador.

Correo: lucas.agusto@unl.edu.ec

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0009-8958-6602>

Pineda-Rojas Vanessa Romina

Universidad Nacional de Loja. Loja, Ecuador.

Correo: vanessa.pineda@unl.edu.ec

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-3309-7051>

Banda-Poma Boris Patricio

Universidad Nacional de Loja. Loja, Ecuador.

Correo: boris.banda@unl.edu.ec

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0003-9855-0501>

RESUMEN

En el aula de clase, existen historias que necesitan ser escuchadas, esta investigación nació del encuentro de una de ellas, un estudiante con Trastorno del Espectro Autista con un mundo único que busca senderos para expresarse y conectar con los demás. La investigación denominada intervención psicopedagógica con juego de pistas para mejorar la comunicación y sociabilidad en un estudiante con TEA, Unidad Educativa Fiscomisional Educare, 2025; tuvo como objetivo general desarrollar una intervención psicopedagógica mediante actividades creativas basadas en el juego de las pistas para mejorar las habilidades comunicativas y sociales en un alumno con diagnóstico TEA, la investigación se fundamentó en un enfoque cualitativo, tipo descriptivo con un corte transversal, paradigma fenomenológico, diseño preexperimental y un método de estudio de caso, se aplicó el test ADOS-2, entrevista semiestructurada y ficha de cotejo. En los resultados del pre test y las entrevistas se evidenció que el estudiante tiene dificultades en la comunicación e interacción social para posterior implementar la intervención basada en el juego de las pistas siendo adaptadas algunas actividades creativas a las particularidades del alumno, finalmente con la evaluación del post test y la ficha de cotejo demostraron que la intervención generó un impacto en ciertas áreas comunicativas y sociales. Se concluye que la propuesta de intervención es significativa para casos con TEA haciendo relevante su aplicación y lograr mejoras significativas.

Palabras claves: Intervención; juego; TEA; comunicación; sociabilidad.

Información del manuscrito:

Fecha de recepción: 14 de octubre de 2025.

Fecha de aceptación: 18 de diciembre de 2025.

Fecha de publicación: 12 de enero de 2026.



ABSTRACT

In the classroom, there are stories that need to be heard. This research was born from the encounter of one of them, a student with Autism Spectrum Disorder with a unique world, seeking paths to express himself and connect with other. The research, titled Psychopedagogical Interventions with a Treasure Hunt to Improve communication and sociability in a student with ASD, located at the Educare Fiscomisional Educational Unit, 2025, had the general objective of developing a psychopedagogical intervention through creative activities based on the Treasure Hunt to improve communication and social skills in a student diagnosed with ASD. The research was based on a qualitative, descriptive approach, across-sectional, a phenomenological paradigm, a pre-experimental design, and a case study method. The ADOS-2 test, a semi-structured interview, and a comparison sheet were applied. The results of the pre-test and interviews showed that the student has difficulties with communication and social interaction. Subsequently, the intervention based on the game of clues was implemented. Some creative activities were adapted to the student's specific needs. Finally, the post-test evaluation and the comparison sheet demonstrated that the intervention had an impact on certain communicative and social areas. It is concluded that the proposed intervention is significant for cases with ASD, making its application relevant and achieving significant improvements.

Keywords: intervention, game, ASD, communication, sociability.

1. INTRODUCCIÓN

En el marco de la educación inclusiva contemporánea, la atención a estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA) se constituye como un desafío prioritario para los sistemas educativos, particularmente en contextos latinoamericanos donde persisten brechas en la implementación de prácticas pedagógicas basadas en evidencia. El TEA, definido como un trastorno del neurodesarrollo caracterizado por alteraciones en la comunicación social y patrones restrictivos y repetitivos de comportamiento (American Psychiatric Association, 2013), implica la necesidad de diseñar respuestas educativas individualizadas que favorezcan la interacción social y el desarrollo comunicativo.

Diversos estudios han demostrado que las intervenciones basadas en el juego constituyen estrategias eficaces para el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas en niños con TEA (Kasari et al., 2015; Wong et al., 2014). En este sentido, el uso de dinámicas lúdicas estructuradas permite generar entornos motivadores que facilitan la participación activa, el aprendizaje significativo y la

internalización de habilidades sociales mediante procesos de modelado e imitación.

Desde una perspectiva teórica, la teoría del aprendizaje social de Bandura (1986) sustenta que los individuos adquieren nuevas conductas a través de la observación, la imitación y la interacción con el entorno, lo cual resulta particularmente relevante en estudiantes con TEA que presentan dificultades en la comprensión de normas sociales implícitas. De manera complementaria, la teoría de la mente (Baron-Cohen, 1995) explica las limitaciones en la capacidad de atribuir estados mentales a otros, lo que incide directamente en la comunicación y la reciprocidad social.

A nivel empírico, investigaciones recientes han evidenciado que las intervenciones psicopedagógicas centradas en el juego y en actividades estructuradas favorecen el desarrollo de habilidades sociales, la regulación emocional y la comunicación funcional en estudiantes con TEA (Naranjo et al., 2017; Coronel et al., 2022). No obstante, persiste una limitada sistematización de propuestas contextualizadas que integren estrategias lúdicas específicas, como el juego de pistas, en entornos educativos reales.

En este contexto, la presente investigación tiene como objetivo analizar el impacto de una intervención psicopedagógica basada en el juego de pistas en el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales en un estudiante con TEA, desde un enfoque metodológico que combina la medición estandarizada del comportamiento social con la observación cualitativa del proceso de intervención.

Este estudio aporta evidencia empírica situada que contribuye al campo de la psicopedagogía inclusiva, al ofrecer una propuesta metodológica estructurada, adaptable y potencialmente replicable en contextos educativos similares.

Antecedentes.

La intervención psicopedagógica es un elemento fundamental en la educación especialmente en el ámbito de la inclusión, para fortalecer las dificultades o

problemas que presenten los estudiantes, además brinda apoyo personalizado para que puedan superarlos los desafíos y con ello poder dar la igualdad de oportunidades que los demás, fomentando el respeto, la empatía y el compañerismo (Rojas et al., 2020).

A nivel internacional tenemos la investigación realizada por Naranjo et al., (2017) titulada “intervención psicopedagógica a través del juego en un niño con TEA” (p.1), el objetivo fue realizar una intervención psicopedagógica mediante el juego para mejorar las habilidades sociales y el área emocional en un estudiante de 3 grado, aplicada la intervención dio como resultado el mejoramiento de la gestión de las emociones y tener una interacción con los demás.

Así mismo, a nivel nacional existe la investigación propuesta por Coronel et al., (2022) denominada “el juego y el arte como metodología para favorecer las habilidades sociales y comunicativas en niños con TEA” (p.1) cuyo objetivo es analizar si la metodología del arte y el juego favorecen las habilidades sociales y de comunicación en niños con TEA en edad inicial, en el resultado se encontró que los profesores utilizan la metodología arte y juego además materiales, lo que contribuye a mejorar las habilidades comunicacionales y sociales en los estudiantes.

Por último, a nivel local Cacay (2024) propone en su investigación el tema titulado “Intervención psicopedagógica mediante el programa juego de pistas para desarrollar las habilidades sociales y comunicacionales en un niño con TEA en la Escuela municipal Héroes del Cenepa” (p. 2), el objetivo principal es realizar una intervención a través de actividades del juego de pistas en un estudiante con TEA. En el resultado presenta que la intervención fue todo un éxito lo que potencio las habilidades comunicacionales y sociales.

Bases teóricas.

La teoría de la mente (ToM) propuesta por Simon Baron-Cohen es esa capacidad para atribuir estados mentales de sí mismo y de otras personas como emociones, creencias que influyen en el comportamiento. Esta teoría se despliega a partir de los 3 años, es decir el instante en que los niños poseen la capacidad simbólica (Ramos & Martín, 2024).

El impulso de las habilidades de comunicación está relacionado con la teoría de la mente, pues durante el progreso del vocabulario y el desarrollo gramatical la ToM avanza de manera más rápida y eficiente, esto es debido al logro de la comprensión de las acciones tanto de sí mismas como de otros. En el trastorno del espectro autista la teoría de la mente está comprometida, ya que muestran la incapacidad de internalizar estados mentales es decir tratar de entender cómo se sienten piensan y creen, además presentan dificultades en la comunicación y la imaginación (Gómez, 2010).

La Teoría del aprendizaje social es propuesta por Albert Bandura llamada también como aprendizaje vicario, observacional, imitación, modelado o aprendizaje cognitivo social, se basa en una situación social que integran al menos dos personas: el modelo que efectúa una conducta y el sujeto que hace la observación de dicha conducta (Santisteban, 2019).

Bandura plantea el aprendizaje social que está formado por elementos conductuales y cognitivos, priorizando la interacción del individuo con el entorno social, además nombra cuatro procesos clave para que sea efectivo este aprendizaje:

- *Atención:* Es esencial que los seres humanos aprendan mediante la observación, centrándose en la atención de la conducta realizada que nos sirve como ejemplo.
- *Retención:* Se trata de almacenar en la memoria lo observado ya sea por medio de símbolos, experiencias, imágenes o conductas.
- *Reproducción:* Consiste que, una vez retenida la información, se debe ser capaz de reproducir el comportamiento y hacerlo propio.
- *Motivación:* Es decir tener alguna razón o incentivo para reproducir el comportamiento, si el sujeto lo hace bien tiene un mérito importante.

Mediante lo expuesto la teoría del aprendizaje social es una enseñanza que no solo se plantea en la adquisición de conocimiento mediante la experiencia, sino que también a través de la observación de modelos, es decir permite al sujeto

modificar el comportamiento de acuerdo con el entorno en que se desenvuelve. Ahora bien, el juego de las pistas propuesto por TEA ediciones a través de una adaptación española por Pereña (2013) se basa en esta teoría proporcionando actividades estructuradas en el que el estudiante observa las tarjetas presentadas para luego empezar a reproducirlas, por lo tanto, inmediatamente integra modelos de imitación permitiéndole practicar nuevas conductas.

2. METODOLOGÍA

La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, integrando elementos cuantitativos y cualitativos, lo que permitió analizar tanto los cambios medibles en las habilidades comunicativas y sociales como la comprensión del proceso de intervención en contexto.

Se adoptó un diseño preexperimental de tipo pretest–posttest con un solo grupo, complementado con un estudio de caso único de carácter descriptivo–interpretativo, lo cual resulta pertinente para el análisis profundo de intervenciones psicopedagógicas en poblaciones con características específicas como el TEA.

El estudio se centró en un estudiante de 8 años diagnosticado con Trastorno del Espectro Autista (grado 2), quien presenta dificultades significativas en la comunicación verbal y no verbal, así como en la interacción social recíproca. La selección del caso se realizó mediante muestreo intencional, considerando criterios de: diagnóstico clínico confirmado, necesidad de intervención en habilidades sociales, disponibilidad para el proceso de intervención y el consentimiento informado de la representante legal.

Variables de estudio

- *Variable independiente:* intervención psicopedagógica basada en el juego de pistas.
- *Variables dependientes:* habilidades comunicativas (gestos, señalamiento, expresión verbal/no verbal), habilidades sociales (contacto visual, interacción recíproca, disfrute compartido)

Técnicas e instrumentos

Se emplearon los siguientes instrumentos:

- *ADOS-2 (Módulo 2)*: instrumento estandarizado para la evaluación de la comunicación social y comportamientos asociados al TEA, aplicado en fase pretest y posttest.
- *Entrevista semiestructurada*: dirigida a la docente y representante, para obtener información contextual y percepciones sobre el comportamiento del estudiante.
- *Ficha de cotejo*: utilizada como instrumento de observación sistemática durante las sesiones, permitiendo registrar avances en habilidades específicas.

Procedimiento

La investigación se desarrolló en tres fases:

1. Fase diagnóstica (pretest): Aplicación del ADOS-2 y entrevistas iniciales para identificar el nivel de afectación en comunicación e interacción social.
2. Fase de intervención: Implementación de la propuesta psicopedagógica “Tejiendo conexiones en la huella de la comunicación y sociabilidad”, estructurada en siete sesiones basadas en el juego de pistas.
Las actividades fueron adaptadas a las características del estudiante, incorporando estrategias de: modelado, repetición, refuerzo positivo y pausas activas.
3. Fase evaluativa (postest): Reaplicación del ADOS-2 y análisis comparativo de resultados, complementado con la información registrada en la ficha de cotejo.

Análisis de datos

- *Cuantitativo*: comparación de puntuaciones pretest–postest del ADOS-2 para identificar cambios en las dimensiones evaluadas.

- *Cualitativo*: análisis interpretativo de las observaciones registradas y de las entrevistas, permitiendo comprender el proceso de mejora en contexto.

Consideraciones éticas

Se garantizó el cumplimiento de principios éticos, incluyendo:

- consentimiento informado de la representante legal,
- confidencialidad de la información,
- respeto a la dignidad del participante,
- uso exclusivo de los datos con fines académicos.

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación, se muestran los resultados obtenidos tras aplicar la propuesta de la intervención psicopedagógica a partir del aprendizaje basado en el juego de pistas; los resultados obtenidos permiten verificar los cambios en las habilidades de comunicación e interacción social de la niña. También se muestra el pre-test y post-test con la intención de poder comprobar el cambio producido tras la intervención que se ha trabajado.

Tabla 1. Planificación de la Propuesta de Intervención Psicopedagógica mediante el Juego de Pistas.

Intervención psicopedagógica.			
Nombre de la propuesta.	Tejiendo conexiones en la huella de la comunicación y sociabilidad.		
Sesiones	Objetivos	Actividades	Recursos
1. Primeros logros, primeros pasos	Crear un ambiente de confianza y entablar conversación con el estudiante.	Actividad 1: Armando legos Actividad 2: Reconocimiento de colores y animales.	Un dispositivo electrónico. Legos Video.
Pistas	Reforzar las habilidades para reconocer situaciones sociales mediante pistas.	Actividad 1: Qué está sucediendo en la imagen. Actividad 2: Juego de preguntas.	15 tarjetas de pistas. Fichas de recompensa.
Caras y sentimientos.	Fomentar la capacidad para identificar	Actividad 1: Poner caras. Actividad 2: Leer caras.	20 tarjetas rojas (sentimientos).

	emociones básicas utilizando expresiones faciales.	Actividad 3: Emparejar caras	20 tarjetas de caras (azules). Fichas de recompensa.
Lenguaje corporal.	Interpretar las emociones y pensamientos de las tarjetas, mirando sus gestos y posturas	Actividad 1: Interpretación de fotos. Actividad 2: Emparejar fotos y pensamientos. Actividad 3: Juego de memoria.	20 fotografías color turquesa. 20 fotografías color rosa. Ficha de recompensas.
Elaborar nuevos pensamientos.	Imaginar y describir los pensamientos a través de la observación de fotografías.	Actividad 1: Fotografías. Actividad 2: Reconocimiento de objetos y gestos.	24 fotografías color turquesa. Fichas de recompensa.
Las 5 preguntas	Mejorar la capacidad de observar los detalles fortaleciendo el pensamiento crítico.	Actividad 1: La ruleta. Actividad 2: Reconocimiento de detalles.	10 tarjetas de escenas sociales. Una ruleta. Fichas de recompensa
En otras palabras.	Potenciar la reflexión y el pensamiento crítico mediante refranes y frases con su significado.	Actividad 1: Interpretación de frases. Actividad 2: Emparejamiento. Actividad 3: Interpretación de refranes Actividad 4: Emparejamiento de refranes con los significados.	30 tarjetas de frases hechas (color oscuro). 30 tarjetas de frases hechas con significado (verde claro). 26 tarjetas de refranes (morado oscuro). 26 tarjetas de refranes significado (morado oscuro). Fichas de recompensa.

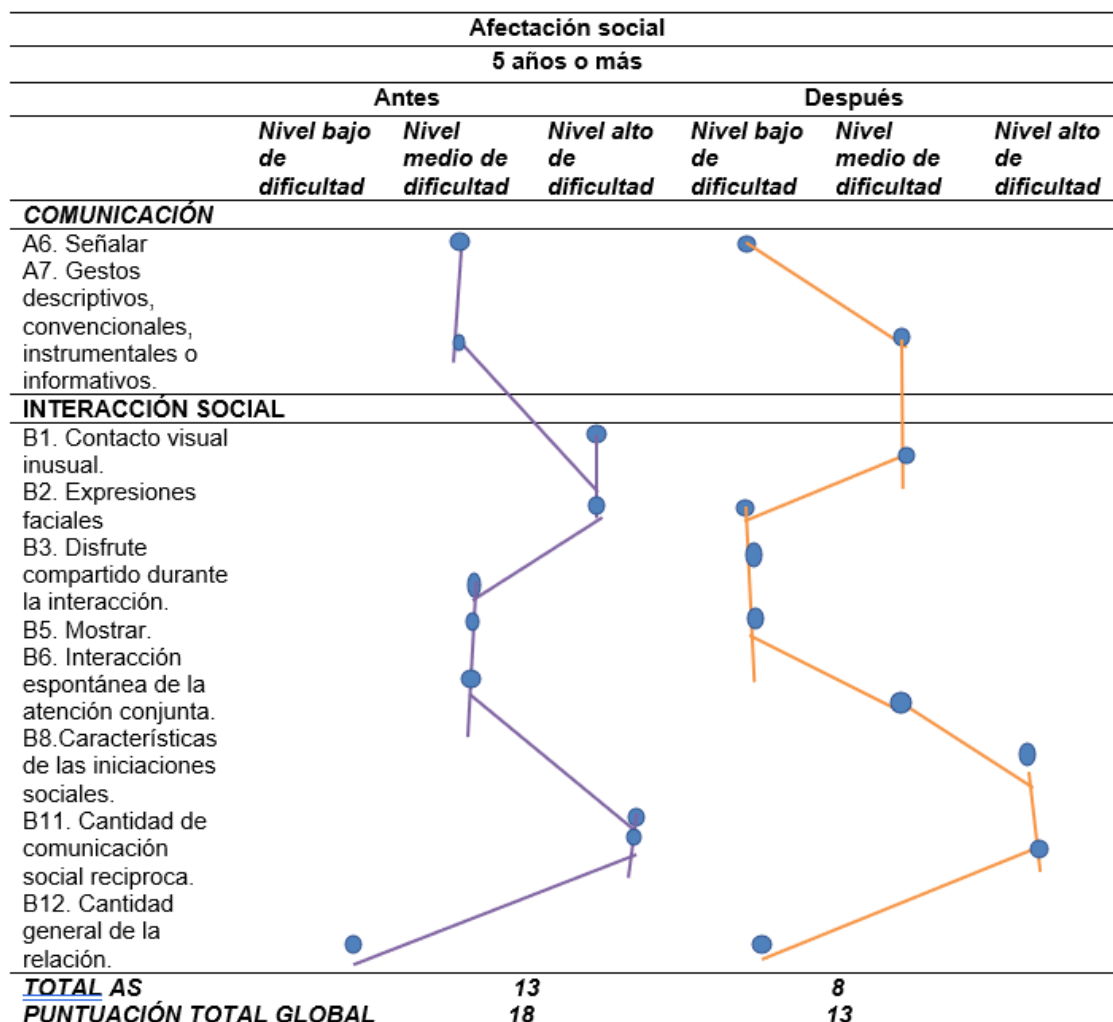
Nota: Elaboración propia.

Se implementó una propuesta de intervención a través del juego de las pistas denominada “Tejiendo conexiones en la huella de la comunicación y la sociabilidad”, está elaborada mediante siete sesiones en las cuales contienen entre dos a cuatro actividades lúdicas que abordan aspectos como reconocimiento, expresiones faciales, comunicación verbal y no verbal, lenguaje corporal, conversación, respetar los turnos, reconocer contextos sociales,

practicar la escucha activa, observar detalles de situaciones sociales y reconocimiento de las emociones básicas.

Durante el trabajo con el estudiante ha sido evidente de ir adaptando los tiempos de las actividades como respuesta a sus particularidades, además en algunas ocasiones se respetó sus propios ritmos accediendo a pausas activas sin generar imposición, así mismo se repitió algunas actividades propuestas para lograr una mayor comprensión. Se implementó la propuesta de manera creativa y lúdica con la finalidad de maximizar el interés y la participación, además la ficha de cotejo sirvió como un registro detallado de los avances de cada una de las áreas abordadas permitiendo identificar las fortalezas y haciendo una intervención más personalizada.

Tabla 2. Perfil del pre-test y post test



Nota: Elaboración propia.

En la tabla 2 se observan la comparación de perfiles de comunicación e interacción social antes y después de la intervención, se percibe que antes de la intervención está en un nivel alto y medio de dificultad mientras tanto después de la intervención se obtuvo el desarrollo de las siguientes habilidades en comunicación, señalar es decir el propósito de pedir algo, en la interacción social, el contacto visual se mejoró en un nivel medio, en las expresiones faciales se obtuvo un buen resultado, así como también el disfrute compartido mediante la interacción, y por último en mostrar se corrigió que significa señalar los objetos manteniendo en contacto visual.

Discusión

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian que la implementación de una intervención psicopedagógica basada en el juego de pistas contribuye de manera significativa al desarrollo de habilidades comunicativas y sociales en un estudiante con TEA, lo cual se refleja en la disminución de la puntuación global del ADOS-2 y en la mejora observable de conductas como el contacto visual, la reciprocidad social y la expresión emocional.

Estos hallazgos son consistentes con estudios previos que destacan la eficacia de intervenciones lúdicas estructuradas en el desarrollo de habilidades sociales en niños con TEA (Kasari et al., 2015; Wong et al., 2014), en tanto el juego actúa como un mediador que facilita la interacción, la motivación y la comprensión de normas sociales implícitas.

Desde el marco de la teoría del aprendizaje social, los resultados pueden explicarse a partir de los procesos de observación, imitación y refuerzo que se activan durante las actividades propuestas, permitiendo al estudiante internalizar conductas sociales mediante la exposición a modelos estructurados (Bandura, 1986). En este sentido, el juego de pistas no solo cumple una función recreativa, sino que se configura como una herramienta pedagógica que organiza la experiencia de aprendizaje social.

Asimismo, los avances observados en la identificación de emociones y en la interacción social sugieren una posible estimulación de habilidades relacionadas con la teoría de la mente, lo cual coincide con investigaciones que señalan la importancia de intervenciones dirigidas a mejorar la comprensión de estados mentales en personas con TEA (Baron-Cohen, 1995).

No obstante, es importante problematizar los resultados en función de las limitaciones del estudio. En primer lugar, el diseño preexperimental con un solo caso impide establecer relaciones causales generalizables, por lo que los hallazgos deben interpretarse como evidencia contextualizada. En segundo lugar, si bien el uso del ADOS-2 permite una medición estandarizada, no captura la totalidad de los cambios cualitativos en la interacción social, lo que refuerza la importancia de complementar con instrumentos de observación.

A pesar de estas limitaciones, el estudio aporta evidencia relevante para el campo de la psicopedagogía inclusiva, al demostrar que intervenciones estructuradas, lúdicas y adaptadas pueden generar cambios significativos en habilidades clave para la inclusión educativa.

En términos de implicaciones, los resultados sugieren la necesidad de incorporar estrategias basadas en el juego dentro de los programas de intervención psicopedagógica, así como de fortalecer la formación docente en metodologías activas orientadas a la atención de la diversidad.

Finalmente, se recomienda que futuras investigaciones amplíen la muestra, incorporen diseños experimentales y consideren el seguimiento longitudinal de los participantes, con el fin de evaluar la sostenibilidad de los efectos observados.

4. CONCLUSIONES

La presente investigación permitió evidenciar que la implementación de una intervención psicopedagógica estructurada, basada en el uso del juego de las pistas, constituye una estrategia eficaz para favorecer el desarrollo de habilidades comunicativas y de interacción social en estudiantes con Trastorno

del Espectro Autista (TEA), particularmente cuando dicha intervención es adaptada a las características individuales del sujeto.

Los resultados obtenidos a través del pretest y posttest mediante el instrumento ADOS-2 evidencian una disminución en los niveles de afectación social y comunicativa, reflejada en mejoras específicas en indicadores como el contacto visual, la expresión facial, el señalamiento con intención comunicativa, el disfrute compartido y la reciprocidad social. Estos hallazgos permiten inferir que la mediación lúdica estructurada no solo facilita la participación activa del estudiante, sino que también promueve procesos de aprendizaje significativos vinculados a la teoría del aprendizaje social y a la teoría de la mente.

Desde una perspectiva teórica, los resultados respaldan los postulados de Bandura, en tanto el modelado, la observación y la repetición de conductas en contextos estructurados favorecen la adquisición de habilidades sociales en sujetos con dificultades en la interacción. Asimismo, se evidencia la relevancia de intervenir sobre los déficits asociados a la teoría de la mente, facilitando la comprensión de estados emocionales y sociales mediante actividades guiadas y progresivas.

A nivel práctico, la propuesta “Tejiendo conexiones en la huella de la comunicación y sociabilidad” demuestra que el uso de estrategias lúdicas sistematizadas puede constituirse en una herramienta válida para la intervención psicopedagógica en contextos educativos inclusivos, especialmente en escenarios donde se requiere promover la participación, la motivación y la regulación conductual del estudiante con TEA.

No obstante, es importante reconocer que, debido a la naturaleza del diseño metodológico (estudio de caso único y enfoque preexperimental), los resultados no pueden ser generalizados a toda la población con TEA, sino que deben interpretarse como evidencia contextualizada que aporta a la comprensión de prácticas efectivas de intervención.

En este sentido, se recomienda que futuras investigaciones incorporen diseños cuasiexperimentales o experimentales con muestras más amplias, así como seguimientos longitudinales que permitan evaluar la sostenibilidad de los

avances logrados. Asimismo, resulta pertinente integrar la participación de la familia y del contexto escolar como variables clave en el proceso de intervención.

Finalmente, el estudio contribuye al campo de la psicopedagogía inclusiva al evidenciar que la intervención centrada en el juego, cuando es planificada, estructurada y contextualizada, puede generar cambios significativos en la calidad de la interacción social y comunicativa, reafirmando la necesidad de promover enfoques pedagógicos innovadores, flexibles y centrados en el estudiante.

REFERENCIAS

- Cacay, R. del C. (2024). Intervención psicopedagógica mediante el programa Juego de Pistas para desarrollar las habilidades sociales y comunicacionales en un niño con Trastorno del Espectro Autista (TEA) de tercer grado de la Escuela Municipal Héroes del Cenepa, 2024-2025 [Universidad Nacional de Loja]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/32353>
- Celis, G., & Ochoa, M. (2022). Trastorno del espectro autista (TEA). *Revista de La Facultad de Medicina (México)*, 65(1), 7–20. <https://doi.org/10.22201/FM.24484865E.2022.65.1.02>
- Coronel, P., Armijos, M., & Cordero, M. (2022). El juego y el arte como metodología para favorecer las habilidades sociales y comunicativas en niños con trastorno del espectro autista [Universidad del Azuay]. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/11912>
- Gómez, I. (2010). Ciencia Cognitiva, Teoría de la Mente y autismo. *Revistas Javeriana Cali Edu.ColG Echeverry Pensamiento Psicológico*, 2010, 15, 113–124. <http://revistas.javerianacali.edu.co/index.php/pensamientopsicologico/article/view/447>
- Naranjo, M., Llorens, A. C., & Zaragoza, T. (2017). Intervención psicopedagógica a través del juego en un niño con TEA. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/5878>
- Pereña, J. (2013). Actividades creativas para mejorar la comunicación social El juego de las pistas. (Tea Ediciones).

- Ramos, B., & Martín, C. (2024). Desarrollo de la teoría de la mente y la empatía en niños del segundo ciclo de Educación Infantil. [Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/68444>
- Rojas, A., Domínguez, Y., Torres, L., & Pérez, M. (2020). El proceso de intervención psicopedagógica en el ámbito educativo. Remca.Umet.Edu.Ec. <http://remca.umat.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/169>
- Santisteban, M. A. (2019). Propuesta de Estrategias de Habilidades Sociales Basadas en la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura, para Mejorar las Relaciones Interpersonales en las [Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/6956>
- TEA ediciones. (n.d.). El Juego de las Pistas | Hogrefe TEA Ediciones. Retrieved May 12, 2025, from <https://www.hogrefe-tea.com/public/catalogo/producto/El-Juego-de-las-Pistas-Actividades-creativas-para-mejorar-la-comunicacion-social>