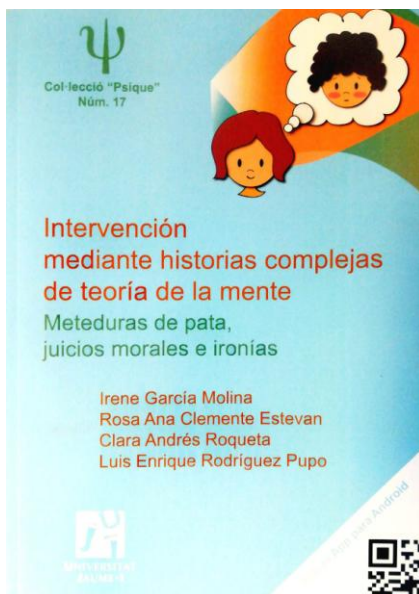


Intervención mediante historias complejas de teoría de la mente.
Meteduras de pata, juicios morales e ironías.

IRENE GARCÍA MOLINA, ROSA ANA CLEMENTE ESTEVAN,
CLARA ANDRÉS ROQUETA, LUIS ENRIQUE RODRÍGUEZ PUPO.
Servicio de Comunicación y Publicaciones de la Universitat Jaume I.
Colección: Psique nº 17, 2016.

131 páginas.



La autora principal del material, Irene García Molina, es psicopedagoga y actualmente trabaja como personal investigador en formación (Programa VALi+D, GV) en el Departamento de Psicología Evolutiva, Educativa, Social y Metodología de la Universitat Jaume I. Sus trabajos se centran en la línea de estudiar y crear materiales de diagnóstico e intervención centrados sobre todo en Teoría de la Mente, y más en concreto, en la repercusión y ayuda a las personas con Trastorno del Espectro Autista. Ha realizado varias estancias de investigación en *el Center for Reserch in Autism and education (CRAE)* de la University College

London. Como co-autoras del libro encontramos a Rosa Ana Clemente Estevan (catedrática de universidad) y Clara Andrés Roqueta (profesora contratada doctora). Las tres autoras forman parte del Grupo de Investigación *Desarrollo y Contextos educativos*, del Departamento de Psicología Evolutiva, Educativa, Social y Metodología de la Universitat Jaume I. Además, Luis Enrique Rodríguez Pupo (Licenciado en Ciencias de la Computación) también ha colaborado en la parte más tecnológica del material.

Posiblemente, la publicación que se reseña, se puede interpretar a primera vista como un libro de actividades sobre teoría de la mente. No obstante, ésta se trata más bien de una guía para el adulto. El adulto como agente observador y de toma de decisiones sitúa en el nivel pertinente de comprensión mentalista al niño o niña y reconduce sus respuestas a través de las preguntas propuestas y observaciones acerca de sucesos sociales que

en el material se plantean. Por tanto, el material es idóneo para trabajar e intervenir en el área sociocognitiva y de esta manera reforzar y reconducir el sentido social de aquel alumnado que requiera de una intervención en dicho aspecto. Así pues, no se trata de un material de diagnóstico, sino más bien una ayuda o guía para apoyar la intervención. Hay que señalar que la adecuada intervención permitirá al niño o niña una mejora en sus futuras relaciones interpersonales y le ayudará a su generalización en la vida real.

El libro pues, se trata de un material valioso, dado que actualmente existen escasos materiales sobre teoría de la mente, sobre todo para edades escolares o pre-adolescentes. Además del formato papel, dicho material viene acompañado de una app como material complementario y de ayuda, que le da cierto "plus", hecho novedoso en publicaciones de un ámbito parecido. Esto permite crear una simbiosis de trabajo-juego, papel-tableta, lápiz-táctil, y aporta de este modo un abanico de posibilidades tanto para el profesional como para el estudiante.

Basándonos en la estructura del material (tanto en formato papel como telemático), es necesario destacar que el material presentado se enfoca desde una visión evolutiva, que permite al investigador o profesional, situar las tareas y la progresión de cada participante en un continuo. Es decir, el niño o niña puede trabajar las diferentes tareas sin orden, en cada actividad el adulto puede formular preguntas de comprensión básica de la historia, u otras más mentalistas, donde primará la capacidad de cada participante y dependerá de su progresión para entender los diferentes aspectos importantes referentes a teoría de la mente. Así pues, el niño o niña responde y marca la dirección, y el adulto reconduce y guía para su aprendizaje y comprensión orientándose por las recomendaciones del material. Las diversas historias que se muestran en la obra se clasifican como tareas complejas de teoría de la mente, porque, tal y como se explica en el libro, para resolverlas se requiere de un nivel medio-alto en habilidades mentalistas, en comprensión y expresión verbal-lingüística y comunicativa.

En cuanto a la fundamentación teórica, que da peso y cuerpo al contenido del libro, vemos a través de las 4 páginas dedicadas a las referencias bibliográficas a autores clásicos (Baron-Cohen, Leslie & Frith (1985); Baron-Cohen, O'Riordan, Jones, Stone & Plaisted (1999).) y a investigaciones propias de las autoras (García-Molina, Clemente & Andrés-Roqueta (2014); Andrés-Roqueta, Adrian, Clemente & Katsos (2013); Andrés-Roqueta, Adrian, Clemente & Villanueva (2016); Clemente & Villanueva (1999).). Hay que

remarcar que el material no se trata tan sólo de un material de juego o unas fichas para adultos, sino que cada historia, pregunta y tarea propuesta ha sido diseñada con base empírica y para la mejora evolutiva del sujeto.

El libro consta de una primera parte introductoria, en la cual se recoge la justificación del material y el marco teórico. En esta fundamentación teórica se hace un repaso a los principales aspectos referentes a la teoría de la mente, como son: su definición, sus diferentes estadios y los hitos evolutivos. Seguidamente, se abordan los componentes de la teoría de la mente, centrándose en los tres tipos de tareas complejas que se abordan en el libro, siendo estas: meteduras de pata (*faux pas*, término internacional), juicios morales e ironías. A continuación, se detalla el principal objetivo del trabajo que se publica, así como los objetivos específicos que se desprenden del mismo. Posteriormente, se describe de manera detallada los aspectos referentes a la población a la cual va dirigida el material, siendo estos principalmente los niños y niñas con distintos trastornos del neurodesarrollo (Trastorno del Espectro Autista, Trastorno de la Comunicación Social Pragmática, Trastorno del Lenguaje, Trastorno por déficit de atención con hiperactividad, hipoacusia...). Consecutivamente, se pasa a presentar una minuciosa descripción del material, incluyendo una ficha técnica del mismo y la estructuración que sigue cada una de las fichas que componen la obra. También se recogen diferentes estrategias e instrucciones para el uso del material durante su intervención. De esta parte destacar un diagrama que nos ayuda a actuar en las diferentes situaciones planteadas y las reconducciones que se deben de hacer en cada momento. El apartado termina con un ejemplo, claro e ilustrativo, de administración del material. Después, aparece un apartado a encomiar de la obra, que trata la aplicación digital del mismo. García- Molina *et al.* (2016) fundamentan la novedad del libro en este aspecto e incorporan una serie de instrucciones para su aplicación en formato digital y una serie de ejemplos de su uso. Así mismo, también se presenta un código QR donde poder descargar la app (sólo disponible para Android, de forma gratuita). A continuación, se presentan algunas de las principales conclusiones y se termina con las referencias bibliográficas. En la parte final del libro se recogen todas las historias complejas de teoría de la mente. Dichas historias ilustran y simulan, de manera breve, situaciones que suelen ocurrir en diferentes contextos de interacción social. El material está dividido en dos modalidades de estímulos: historias completamente visuales (no existe narración verbal, tan solo son ilustraciones) e historias mixtas (las historias visuales se presentan

acompañadas de una pequeña narración verbal). Concretamente, encontramos 3 historias visuales (historia del helado, historia de la puerta, historia del florero) y 4 mixtas (historia del yoyo, historia de la cola para los helados, historia de los globos, historia de la sopa) sobre juicios morales. Posteriormente, se presentan las 3 historias visuales (historia de la camiseta de fútbol, historia de la pelota en el mar, historia del baño de los chicos) y 4 mixtas (historia del avión, historia del baño, historia de la cocinera, historia de la tarta de manzana, estas son originales en texto de Baron-Cohen *et al.*, 1999) sobre meteduras de pata. A continuación, se presentan las 3 historias visuales (historia de la rana, historia del concurso de hinchar globos, historia de la casita de muñecas) y 4 mixtas (historia de la canción, historia de cine, historia de la goma, historia del helado) sobre ironías. Es necesario mencionar que todas las historietas se acompañan con material visual dibujado y diseñado por la autora principal del libro.

En resumen, este material, constituye una oportunidad real de combinar ejercicios de refuerzo con aprendizajes nuevos, sumado esto al atractivo del dispositivo tecnológico. El resultado final es un libro con actividades cuidadosamente seleccionadas, con preguntas basadas científicamente en varias investigaciones y la demostración -que desde el lanzamiento de esta obra se ha venido constatando- por parte del profesorado del buen uso del material en la práctica del aula. Se resalta, el soporte visual que acompaña a las fichas y la app en formato viñeta, el cual lo hace más comprensible, llamativo y consigue que el niño o niña se centre en la historia y se ayude de los dibujos. Así como también permite incidir en ciertos detalles más mentalistas a partir de expresiones faciales, gestos, bocadillos de pensamiento, que sugieren pistas acerca de la historia y las preguntas de comprensión. En definitiva, el material incluido en el libro -tanto su parte de guía para el adulto, como las fichas de intervención y la app, tienen un carácter notablemente novedoso, práctico y lúdico que hace de esta obra un recurso educativo muy provechoso para trabajar con niños y niñas desde edades tempranas.

Dra. Aida Sanahuja Ribés
Universitat Jaume I
Área de Didáctica y Organización Escolar
Departamento de Educación