



ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- Comprensión emocional (Howlin, Baron-Cohen y Hadwin, 2006):
 - Nivel 3: Identificación de las emociones “basadas en la situación”.
El procedimiento de enseñanza consiste en cuatro caras dibujadas junto con una serie de dibujos que indican varias situaciones emocionales. A través de preguntas dirigidas se pretende que el niño interprete el contexto social y emocional del dibujo, y pueda predecir la expresión emocional del personaje.
- Estados de la información (Howlin, Baron-Cohen y Hadwin, 2006):
 - Nivel 1: Toma de perspectiva simple.
Consiste en la comprensión de que personas distintas pueden ver cosas diferentes dependiendo de su posición,...
Ante tarjetas con dibujos diferentes en cada uno de sus lados, se trabaja sobre preguntas de autopercepción “¿qué ves?” y preguntas de percepción ajena “¿qué veo?”.
 - Nivel 2: Toma de perspectiva visual compleja.
Implica comprender no sólo lo que las personas pueden ver, sino cómo aparece ante ellas. Este nivel requiere que el niño juzgue lo que otra persona puede ver y cómo se le aparece.
Se coloca una tarjeta entre el niño y el educador, para que el objeto representado aparezca con una orientación respecto a ellos. A partir de esta situación se realizan preguntas de percepción ajena del tipo “¿cuándo yo miro el dibujo está del derecho o del revés?”. Es importante que las perspectivas de los participantes cambien (dar la vuelta a la tarjeta o intercambiar los asientos).
 - Nivel 3: Comprensión del principio “Ver lleva a conocer”.
En esta fase se enseña al niño a comprender que las personas sólo conocen las cosas que han experimentado (directa o indirectamente). Se enseña la relación entre ver y conocer.
El profesor esconde un objeto, que el niño no puede ver, y después le pregunta sobre su conocimiento. Se puede trabajar a través del juicio propio (el niño es el protagonista del juego de enseñanza) o del juicio ajeno (se traslada a una tercera persona el principio de ver es saber).
 - Nivel 4: Predicción de acciones basadas en el conocimiento de una persona.
Se verifica la comprensión que tiene el niño de que las personas pueden tener creencias verdaderas. Se enseña a predecir las acciones



basándose en lo que otras personas creen sobre dónde está el objeto. Para el desarrollo de este nivel el profesor implica al niño en un juego que incorpora a una persona de juguete y una selección de objetos y hace preguntas sobre el conocimiento del personaje y su respuestas ante dichos objetos.

- Empleo de procedimientos de narrativa (Soto, 2006): la narración es una forma extensa de discurso que como mínimo debe expresar dos eventos diferentes relacionados entre ellos. El discurso narrativo extenso está conectado con el desarrollo de habilidades comunicativas, la identidad, las relaciones sociales y emocionales.
 - Actividades para la intervención en narrativa:
 - Lectura de cuentos y posterior narración de los mismos con ayuda de un mapa de la historia visual.
 - Generar producciones sobre eventos personales:
 - Fotos personales: siempre comenzar con el recuerde de la experiencia y las emociones.
 - Fotografías de otras personas en una situación emocional clara: preguntar al niño los estados emocionales de las personas de las fotos y sus causas; preguntar si el niño se ha sentido alguna vez como las personas de las fotos.
 - Mapas de la historia visuales.
 - Crear historias de ficción a través de tarjetas con dibujos que representan diferentes elementos de la historia (personajes, acciones y escenarios).
 - Papel del adulto en la mediación narrativa:
 - Escribir en el margen de la página todo lo que el niño dice para apoyar la producción.
 - Usar preguntas abiertas y cerradas, elecciones binarias, expansiones y aumentar la producciones para recapitular.
- Trabajo explícito sobre el código lingüístico y los elementos léxicos que se refieren a estados mentales (Rivière y Sotillo, 1997):
 - Comunicación declarativa trabajando precursores del desarrollo mentalista que tienen gran relevancia comunicativa, tales como la dirección de la mirada, atención compartida y aspectos del juego de ficción. También puede ser útil exponer a los niños a situaciones que eliciten conductas de mostrar o a la observación de acciones de otras personas usando materiales de tipo narrativo con soporte visual.
 - Para los verbos mentales diseñar situaciones de aprendizaje donde se expliciten sus diferencias desde el plano semántico.
 - Tareas discriminación en expresivo y receptivo.
 - Inferencias mentalistas: ¿cómo se siente?, ¿qué quiere?,...