

deletrea

Enseñanza de las habilidades mentalistas en TEA

María Llorente Abril 2017

info@deletrea.es Tandem www.deletrea.es

¿De qué vamos a hablar?

- ¿Qué es la ToM? y su importancia en el desarrollo
- Estudio de la ToM: orígenes y enfoque actual
- Déficit mentalista en personas con TEA
- Enseñanza de las habilidades mentalistas:
 - Principios generales de intervención
 - Secuenciación de objetivos
 - Actividades y estrategias
 - Enseñanza de habilidades mentalistas avanzadas
 - Materiales, actividades, juegos y recursos

Reflexión sobre las habilidades mentalistas



Reflexión sobre las habilidades mentalistas



Reflexión sobre las habilidades mentalistas



Reflexión sobre las habilidades mentalistas



¿Qué es la ToM?

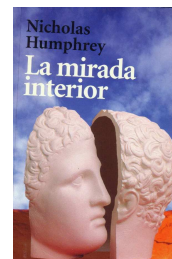
Habilidad para atribuir estados mentales a uno mismo y a los demás y, en base a ellos, poder explicar y predecir la conducta de los otros

La ToM nos permite interpretar de manera automática e inmediata el estado anímico y el comportamiento de nuestros congéneres



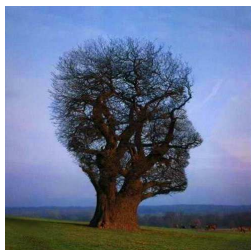
La Mirada Interior

- Somos "Psicólogos Naturales"
- Constantemente atribuimos sentimientos, creencias, deseos, a los otros, y eso nos permite comprender su comportamiento
- Sin esa habilidad seríamos incapaces de entender a los demás



Cerebro Social

"Mentalistas compulsivos"



Cerebro Social

Las capacidades de cognición social constituyen una de las funciones que en mayor medida determinan el éxito en la adaptación al entorno y el éxito social



Plano neurológico

Las redes neuronales responsables de la conducta social se encuentran extensamente distribuidas y vinculadas con numerosas regiones en el encéfalo (Tuchman, 2000)


- **Amígdala:** procesamiento de emociones básicas y sociales
- **Cuerpo estriado ventral:** relacionado con la conducta moral
- **Giro fusiforme y giro temporal superior:** procesa información de las caras
- **Polo temporal:** participa en procesos de teoría de la mente
- **Ínsula:** interviene en la empatía

Plano neurológico

- **Corteza somatosensorial:** percibe lo que pasa en el cuerpo
- **Corteza prefrontal medial:** participa en la ToM y en las situaciones de cooperación social
- **Corteza prefrontal ventromedial:** comprensión de sentimientos
- **Corteza prefrontal dorsomedial:** codifica la información social

"Fallos Mentalistas"

Pero los niños pequeños también cometen errores mentalistas ...




¿Qué estás haciendo?

Jugar con esto

Porque las habilidades mentalistas se van desarrollando y sofisticando hasta el inicio de la adolescencia

Psicología Evolutiva

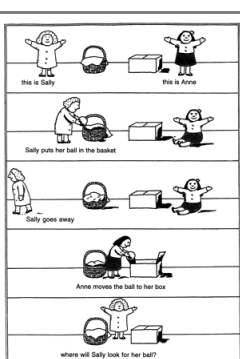
Wimmer y Perner (1983) Paradigma de la falsa creencia



A partir de los 4 años y medio, los niños comprenden engaños y por lo tanto ya se puede concluir que tienen una ToM

ToM y Autismo

Baron-Cohen, Leslie y Frith (1985)
¿Tienen los autistas una Teoría de la Mente?



this is Sally

this is Anne

Sally puts her ball in the basket

Sally goes away

Anne moves the ball to her box

where will Sally look for her ball?

Dudas y críticas



Modelo Evolutivo de la ToM

Este enfoque parte de la base de que la ToM:

- No es una capacidad que se tiene o no se tiene
- No emerge espontáneamente a los 4 años
- Supone la comprensión de diferentes conceptos que se adquieren a lo largo del desarrollo ontogenético
- Se adquiere de manera incidental en el marco de las relaciones interpersonales

Modelo Evolutivo de la ToM



- 0-6 meses: Intersubjetividad primaria (capacidad de coordinarse afectivamente con los demás)
- 6-12 meses: Atención conjunta (seguir miradas y señalizaciones)
Referencia social (miradas alternativas)
Protodeclarativos
- 13-24 meses: Juego simbólico
Autoconciencia (reconocimiento en el espejo y empleo de pronombres personales)
Comprensión de que los otros tienen deseos que pueden ser diferentes a los propios

Modelo Evolutivo de la ToM

- 30-36 meses: Uso inicial de términos referidos a estados mentales (con verdadera función mentalista)
- 37-48 meses: Comprensión de fuentes de conocimiento (perspectiva visual)
- 49-60 meses: Distinción entre apariencia y realidad
Comprensión de creencias y engaños
- 6-8 años: Falsas creencias de segundo orden
Emociones complejas
Ironías sencillas
- 8-12 años: Lenguaje inferencial y meteduras de pata

¿Qué pasa en los TEA?

Pérdida de habilidades socio-comunicativas

6 meses	12 meses	A partir de 18 meses	
Reciprocidad afectiva	Disminución del interés social	Escasa o nula atención conjunta (respuesta e iniciación)	 Funciones críticas de humanización
Sonrisa social	Pasividad ante la interacción	Escasa imitación	
Vocalizaciones dirigidas a los otros	Vocalizaciones dirigidas a los otros	Poca sonrisa social	
Placer durante las interacciones		Pocas conductas de mostrar	 Manifestación del cuadro clínico Efecto "cascada" en el desarrollo posterior
		Menos mirada al rostro	

Habilidades Mentalistas y TEA

- No es adecuado plantear que los niños con TEA no tienen NINGUNA teoría de la mente (continuo)
- La secuencia de desarrollo de la ToM en niños con TEA es atípica y necesitan una edad verbal más alta para solucionar las tareas de falsa creencia
- Resuelven muchas tareas por "vías alternativas"
- "Aplican la lógica" en situaciones intuitivas

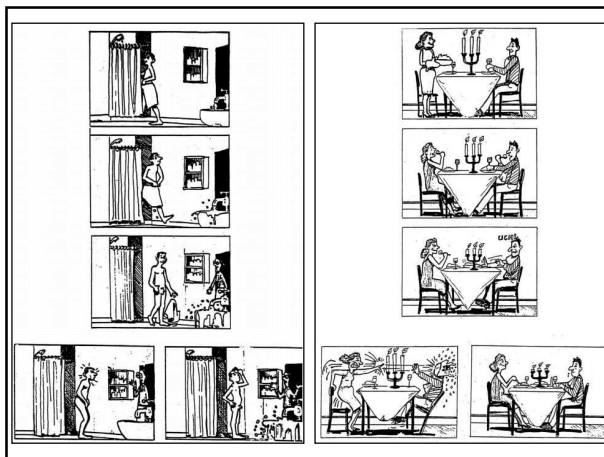
Habilidades Mentalistas y TEA

- Necesidad de aprender de manera explícita los aprendizajes sociales
- Estudio y lectura detallada del "Manual sobre las relaciones sociales" o "libro de instrucciones"
- La dificultad para "leer la mente" impide comprender los comportamientos ajenos
- Pérdida de oportunidades de interacción y, por lo tanto, de aprendizaje social
- Al requerir un aprendizaje explícito, relacionarse les cuesta un esfuerzo y también les cuesta realizar los procesos de "lectura mental"

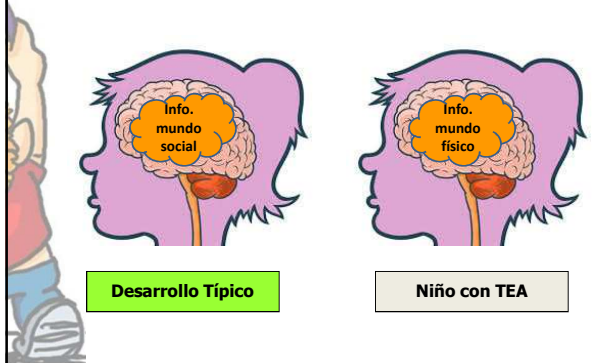
Habilidades Mentalistas y TEA

"están corriendo y han pisado al perro" (A, 21 años)

"no sé si se están divirtiendo o están haciendo ejercicio" (R, 30 años)



Habilidades Mentalistas y TEA



Implicaciones del déficit mentalista

Dificultad de mayor o menor intensidad para:

- Predecir la conducta de los otros
- Darse cuenta de las verdaderas intenciones de los otros
- Explicar sus propias conductas
- Entender emociones, tanto las propias como ajenas, lo que les lleva a mostrar escasas reacciones empáticas
- Reconocer las repercusiones de su propia conducta

Implicaciones del déficit mentalista

- Tener en cuenta el nivel de conocimiento del interlocutor sobre el tema conversacional así como su interés
- Comprender el lenguaje inferencial y los actos indirectos de habla
- Mentir y comprender engaños

Estas alteraciones dañan radicalmente la vida social de las personas con TEA

Intervención en ToM

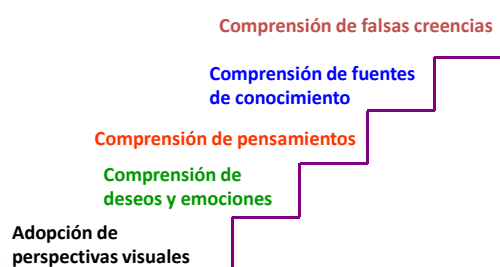
¿Podemos enseñar a las personas con SA a ser eficaces mentalistas?



Principios generales

- La intervención necesita comenzarse en una etapa más temprana
- Seguir un enfoque evolutivamente coherente
- Empleo de claves visuales para explicar el concepto de mente o pensamiento (imagen en la cabeza, globos de pensamiento)
- Los programas específicos son eficaces pero con limitaciones en la generalización
- Favorecer el desarrollo de ToM en situaciones naturales y con programas complementarios como los grupos de habilidades sociales

Pasos en la enseñanza



Nivel 1: Perspectivas Visuales

En posiciones diferentes vemos cosas diferentes
(adopción de una perspectiva visual simple)

- Juego del escondite
- Objetos guardados en cajas, armarios ...
- Comentar lo que se ve en moviéndose por la habitación
- Elaborar lista de lo que cada uno ve en una habitación diferente

Nivel 1: Perspectivas Visuales

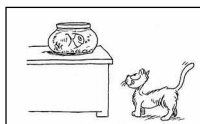
En posiciones diferentes vemos el mismo objeto de manera diferente (perspectiva compleja)

- Sentados unos enfrente del otro:
- mirar un mismo objeto: bien vs al revés
tripa vs espalda
 - Pedirle que muestre un dibujo, cuento, objeto ...

Nivel 2: Los deseos y las emociones

Saber y comprender lo que las personas quieren permite al niño hacer predicciones sobre sus sentimientos y acciones y actuar de manera acorde a los mismos

Vocabulario a trabajar: gustar, querer, desear, preferir
contento, triste enfadado, asustado,
cansado



Nivel 2: Los deseos y las emociones

Qué son las emociones y cómo las expresamos

- Etiquetar expresiones ante dibujos y fotografías ▶
- Nombrar emociones en situaciones naturales
- Elaboración del "álbum de las emociones" ▶
- Representar delante del espejo
- Juego "HUMOR"

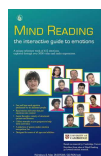
Nivel 2: Los deseos y las emociones

Elaborar juicios de causalidad emocional



Grados o intensidad de las emociones ▶

Nivel 2: Los deseos y las emociones



Nivel 2: Los deseos y las emociones



Nivel 2: Los deseos y las emociones



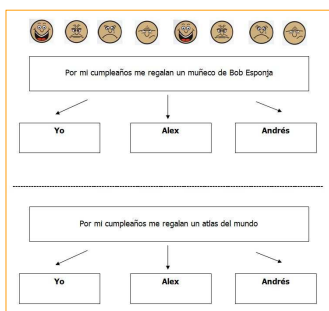
En situaciones naturales hacer explícito los gustos de cada uno, mostrando que no a todos nos gustan las mismas cosas

Con eso, hacer predicciones y dar explicaciones:

- Establecer la relación entre los deseos y los resultados
- Un deseo insatisfecho lleva a nuevas acciones

Nivel 2: Los deseos y las emociones

Ponerse en el lugar del otro. Entender que cada uno reacciona y siente cosas diferentes ante una misma situación

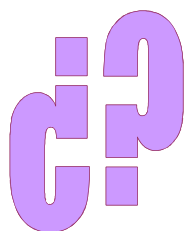


Nivel 2: Los deseos y las emociones

Ponerse en el lugar del otro

Situación	Tus sentimientos	Sentimientos del otro
Tú y un compañero de clase queréis la misma película. A ti te la regalan por Navidad pero a él le dan un libro.		Tu compañero
Tu madre te dice que apagues la tele y protestas mucho, te quejas y gritas.		Tu madre
En clase lees poniendo voces raras y la profesora te dice que estás interrumpiendo la actividad de lectura		Tus compañeros
Jugando a la batalla de cosquillas, sin querer, das una patada fuerte a María		María
Tu abuelo está en el hospital y vas con tus padres a verle en lugar de ir al restaurante chino		Tu abuelo Tus padres:

Nivel 3: Las pensamientos



Nivel 3: Los pensamientos


Las personas tenemos ideas, pensamientos y recuerdos
"las ideas como fotografías en la cabeza"

Vocabulario a trabajar: pensar, saber, recordar, imaginar, entender, adivinar, olvidar



Nivel 3: Las pensamientos

Las personas tenemos recuerdos de situaciones vividas




- Pintar recuerdos con el niño
- Preguntar por los recuerdos
- Uso y comprensión de verbos mentalistas

Nivel 3: Las pensamientos

Nuestros pensamientos guían nuestra conducta

Ha habido un robo. El policía busca al ladrón por la casa



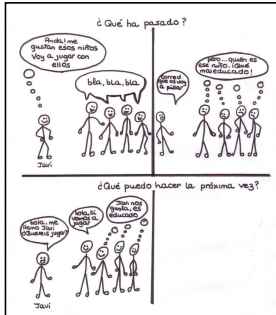
¿Dónde piensa el policía que está el ladrón? _____

¿Dónde va a ir a buscarlo? _____

Nivel 3: Las pensamientos

Nuestra conducta influye en los pensamientos de los otros

¿Qué ha pasado?



¿Qué puedo hacer la próxima vez?

Nivel 3: Las pensamientos

Imaginar, generar ideas y pensamientos flexibles y creativos

- Inventarse usos para objetos extraños
- Inventarse finales ante cuentos conocidos
- "Dar forma y significado" a objetos ambiguos



Nivel 3: Las pensamientos

Capacidad generativa: generar alternativas, imaginar distintas opciones, crear/producir ideas propias

Nivel 4: Percibir permite saber

- Caja con objetos que sólo ve uno
- Llamadas al teléfono, a la puerta ...
- Preguntas sobre situaciones vividas
- Juegos en los que se pueda copiar (trampas)
- Oír, tocar, probar ... permite saber

Predecir las acciones en función de lo que se sabe

Nivel 4: Percibir permite saber



Nivel 5: Falsas creencias

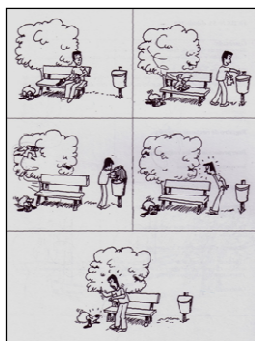
Tenemos creencias sobre una situación que pueden ser verdaderas o falsas y las creencias guían nuestras acciones

- Sin mirar sacar bolas de un bingo
- Esconder objetos sin que el otro lo vea

Tarea de falsa creencia de primer orden. Engaños (múltiples situaciones)

Nivel 5: Falsas creencias

- Programas estandarizados
- Cuentos
- Historietas
- Películas
- Situaciones reales



Tarea de Falsa Creencia de Segundo Orden



Juan y María están en el parque, también está un heladero con su carrito de los helados. Juan quiere comprarse un helado pero se ha dejado el dinero en casa. Juan le dice al heladero "quiero comprarme un helado pero se me ha olvidado el dinero en casa". El heladero le dice "No te preocupes, puedes ir a casa, coger el dinero y volver a comprar el helado, que yo voy a estar en el parque toda la tarde". Entonces Juan se va corriendo a su casa. Cuando Juan se ha ido, el heladero cambia de idea. Decide ir a vender helados a la puerta de la iglesia. Entonces le dice a María: "No voy a quedarme en el parque, me voy a la iglesia". Así que ahora, María se va para su casa y el heladero se va hacia la iglesia. Pero, de camino a la iglesia, el heladero se encuentra a Juan y entonces le dice "Voy a vender helados a la iglesia". Entonces Juan va a su casa, coge el dinero y se va hacia la iglesia. Luego, María va a casa de Juan y llama a la puerta. Sale a abrir la madre de Juan y le dice "Ay, cuanto lo siento, María, Juan ha salido. Se ha ido a comprar un helado".

- ¿Dónde cree María que Juan ha ido a comprar el helado?

Nivel 5: Falsas creencias

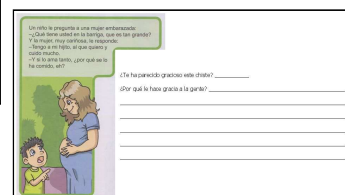
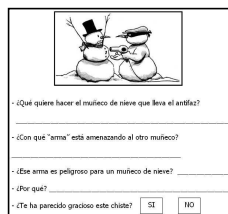
Las BROMAS y los CHISTES

Enseñar bromas sencillas y sus REGLAS

- Las bromas solo se hacen una vez a cada persona
- Contextualizar: situaciones y personas
- Diferencia entre chistes y absurdos
- Empezar con chistes visuales y después de "juegos de palabras"

Las bromas y los chistes

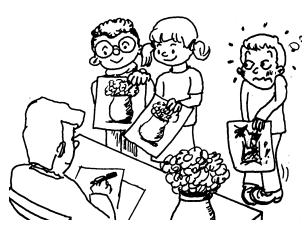
Ejemplos:



Mayor complejidad


Comprensión de EMOCIONES ELABORADAS

- Envidia
- Decepción
- Orgullo
- Vergüenza



Mayor complejidad

Sensibilidad hacia normas morales (sentimientos de culpa):



Mayor complejidad

LAS INTENCIONES

- Reírse de Vs Reirse con
- Agresión Intencionada Vs Golpe accidental
- Favor Vs Aprovecharse
- Peticiones inadecuadas
- Decir la verdad Vs Resultar maleducado
- Decir una cosa pero querer decir otra



Mayor complejidad

LENGUAJE FIGURADO, ABSTRACTO y METAFÓRICO

Enseñar el significado de:

- Actos de habla indirectos ("¿tienes hora?")
- Frases hechas y giros idiomáticos
- Ironías
- Chistes y juegos de palabras
- Metáforas

Mayor complejidad

LENGUAJE FIGURADO, ABSTRACTO y METAFÓRICO




Ejemplos:

Oscar tiene 8 años. Su hermano le ha gastado una broma que le ha hecho mucha gracia. Le ha mostrado un bote de lacasitos y le ha ofrecido uno. Cuando Oscar lo ha abierto, ha descubierto que dentro había lápices. Le ha gustado tanto ese engaño y su sorpresa al descubrir la verdad que ahora él hace esa broma a los demás. Hasta aquí todo normal, pero el fallo en las habilidades mentalistas se demuestra cuando Oscar le gasta esa misma broma a la misma persona dos y tres veces y espera que ésta se sorprenda cada vez.

Ejemplos:

Daniel no entiende porque su compañera le acaba de llamar egoísta. Ha ido de excursión con su clase al campo. Hace calor y han caminado bastante, por lo que muchos tienen una sed horrible. Daniel ha estado bebiendo de la botella que se ha traído de casa, pero a su compañera se le ha olvidado la suya. En varias ocasiones, al verle beber, ha comentado que "tenía mucha sed", que "necesitaba un poco de agua para no encontrarse mal" y finalmente, cuando Daniel se ha terminado la botella delante de ella, que "era una de las personas más egoístas que conocía". Daniel simplemente no sale de su asombro, a él no le hubiese importado compartir su agua ¡si alguien se lo hubiese pedido!, pero nadie lo hizo

Ejemplos:

Nacho está muy contento porque sus compañeros de clase le han dejado jugar con ellos (cosa que no suele ocurrir muy a menudo). Le han pedido, entre risas, que vaya a buscar la pelota roja al patio grande mientras ellos le esperan jugando en el patio pequeño. Cuando la encuentre, podrán jugar todos juntos. Nacho se ha pasado todo el recreo buscando la pelota roja sin éxito. Ha sonado el timbre y ha tenido que volver a clase sin haber jugado con sus compañeros

Programas alternativos

Grupos de habilidades sociales

- Permite practicar en entornos más naturales
- Fomenta la interacción con iguales
- Mejores resultados cuando hay:
 - cierta conciencia de las dificultades de interacción
 - motivación por tener amigos y aprender
 - ausencia de conductas disruptivas
- Principal crítica: dificultad para mantener y generalizar los aprendizajes



Grupos de habilidades sociales

Factores que favorecen el éxito y eficacia (Miller, 2014):

- Composición: 4-5 niños con TEA y CI de 70 o superior
- Frecuencia: semanal (entre 40 minutos y 2 horas)
- Estrategias: role-playing, video-modelado, video-feedback, historias sociales, guiones de conducta y auto-registros
- Pasos en la enseñanza:
 - 1) definir la habilidad
 - 2) demostrar cómo se lleva a cabo
 - 3) practicar en situación de teatro
 - 4) practicar en contexto natural

Grupos de habilidades sociales

Grupos de Habilidades Sociales, en los que se planteen situaciones que impliquen:

- Defender sus ideas, exponer sus puntos de vista
- Negociar
- Convencer
- Ofrecer consuelo
- Formular quejas y críticas



Grupos de habilidades sociales

Debates:

- Se elige un tema con dos posturas: coches eléctricos vs gasolina
- Cada uno busca información
- Defiende su postura tratando de convencer a un tercero

Elegir un juego tratando de convencer al resto



Colocar en clase un panel-calendario de cada mes donde cada chico pueda anotar los acontecimientos o hechos que van a ocurrir y que quieren que el resto lo sepa para que puedan interesarse por ellos

Evaluación de Habilidades Mentalistas Avanzadas

Comprensión del lenguaje figurado: (Happé, 1994)

Historia de ironía

La madre de Ana se ha pasado un buen rato cocinando la comida preferida de Ana: pescado con patatas fritas; pero cuando se lo lleva, Ana está viendo la tele y ni siquiera levanta la vista para darle las gracias. La madre de Ana se enfada y dice: "Muy bien; muy bonito, ¿a que sí? ¡A eso llamo yo buena educación!

- ¿Es verdad lo que ha dicho la madre de Ana?
- ¿Por qué lo ha dicho?

(metáforas, ironías, mentiras piadosas, etc.)

Evaluación de Habilidades Mentalistas Avanzadas

"Meteduras de pata" (faux pas): (Baron-Cohen, 1999)

La tarea implica juzgar si alguien ha hecho o ha dicho algo socialmente inadecuado

Julia compró a su amiga Esther un jarrón de cristal como regalo de boda. Esther hizo una gran boda y había tal cantidad de regalos que era imposible llevar la cuenta de qué le había regalado cada invitado. Un año después, Julia estaba cenando en casa de Esther. A Julia se le cayó una botella sobre el jarrón de cristal y éste se hizo añicos. "los siento mucho, he roto el jarrón" dijo Julia. "no te preocupes"-contestó Esther "nunca me gustó, alguien me lo regaló por mi boda"

Evaluación de Habilidades Mentalistas Avanzadas

Historias de Margaret Dewey

Carlos, un chico de 23 años, había estado en paro durante varios meses. Pero ese día tenía grandes esperanzas porque estaba de camino a una entrevista de trabajo para un puesto que parecía ser justo para él. Cuando Carlos entró en el ascensor del edificio donde iba a ser la entrevista, UN DESCONOCIDO LE DIJO AMABLEMENTE: "HOY HACE MUY BUEN DÍA, ¿VERDAD?".

En ese momento, Carlos se miró en el espejo que estaba al lado de los botones del ascensor. Se dio cuenta de que tenía el pelo de punta, de una manera muy peculiar y que no se había peinado. SE DIRIGIÓ AL AMABLE DESCONOCIDO Y LE PREGUNTÓ: "¿TIENE UN PEINE, ME LO PODRÍA PRESTAR UN SEGUNDO POR FAVOR?".

Evaluación de Habilidades Mentalistas Avanzadas

Expresión emocional a través de la mirada:
(Baron-Cohen et al, 2001)

Aterrorizado	Disgustado	Irritado	Sarcástico
			
Arrogante	Molesto	Preocupado	Amistoso

Programas y Recursos



Bibliografía

Muchas gracias

Etiquetar emociones

		Situaciones	Respuestas adecuadas
←	→		
←	→		
←	→		
←	→		
←	→		
←	→		


	Situaciones	Respuestas adecuadas
furioso	Mi hermano me rompe un coche	Se lo digo a mi madre para que ella me ayude
muy enfadado	En clase un niño me llama "pelo pincho"	Respiro profundo, juego al "sordo" y sigo trabajando
irritado	En el patio una niña me llama "tonto"	Le digo que me deje y aviso a mi profesora
enfadado	Mamá ha cocinado puré de verduras	Sigo el pacto: no protesto y de postre un helado
un poco molesto	Aspirador mientras yo trabajo	Pedirle a mamá que aspire más tarde
tranquilo	Leo una revista de coches en mi cuarto	

Termómetro de emociones


"The Incredible 5-Point Scale" (Buron y Curtis, 2003)

Mi propia Escala de Stress/Nervios		
Nivel	Situación personalcosa	Me hace sentir así...
5		Esto puede hacer que pierda el control
4		Esto me molesta y enfada bastante
3		Esto hace que me ponga nerviosa
2		Esto a veces me molesta un poco
1		Esto nunca me molesta ni me pone nerviosa


Percibir permite saber



¿Cómo está la caja? _____
 El niño sabe lo que hay dentro de la caja? _____




¿Cómo está la caja? _____
 El niño sabe lo que hay dentro de la caja? _____
 ¿Por qué lo sabe? _____




¿Cómo está la caja? _____
 El niño ve lo que hay dentro? _____
 El niño sabe lo que hay dentro de la caja? _____
 ¿Por qué lo sabe? _____


Percibir permite saber



¿Cómo está la caja? _____
 El niño sabe lo que hay dentro de la caja? _____



¿El niño ve lo que hay dentro de la caja? _____
 ¿Escucha lo que hay dentro de la caja? _____
 ¿Sabe lo que hay dentro de la caja? _____
 ¿Por qué lo sabe? _____



¿Qué diferencia hay entre estos dos empujones?

