

MATERIAL PARA ENTRENAR LAS EMOCIONES, LAS CREENCIAS Y EL
JUEGO SIMBÓLICO EN LAS PERSONAS CON TRASTORNOS
GENERALIZADOS DEL DESARROLLO

Ana María Torrecillas Martín

ULPGC

atorrecillas@dps.ulpgc.es

M^a Luisa Pérez Sanz

EOEP TGD de L.P.

Se presenta un material educativo para el entrenamiento de las emociones, las creencias y el juego simbólico en personas con T.G.D. a partir de la investigación realizada por Baron-Cohen, Hadwin, Howlin y Hill (1997). Todo ello justificado en el déficit que tienen estas personas en la Teoría de la Mente.

El material está constituido por gráficos visuales (fotos, dibujos, cómics en secuencias) pero también objetos para el juego simbólico. Las tareas de estas tres áreas están divididas en 5 niveles de complejidad creciente que se empezarán a trabajar a partir del nivel de dominio del niño. Sirvan de ejemplo algunas tareas representativas:

* Nivel 3 de emociones: Escenas donde el protagonista expresa una emoción por una causa evidente (atribución causal). Preguntar, conversar. Ejem: Niño feliz porque está jugando dentro de la bañera llena de agua.

* Nivel 1 de creencias: Adopción de perspectiva espacial. Se muestran estampas con imágenes diferentes a un lado y otro. Ejem.: Mowly / Balú (película del “Libro de la Selva”). Procede una reflexión sobre lo que ve cada persona a cada lado de la estampa.

* Nivel 4 de creencias: Hacer predicciones razonadas argumentando lo que el protagonista sabe y lo que no sabe utilizando diversas escenas. Ejem: Juan va a entrar a su casa, pero unos amigos le han colocado un cubo lleno de agua en el dintel de la puerta. Él no lo sabe. ¿Qué ocurrirá? ¿entrará y se mojará o no entrará?.

* Nivel 3 de juego simbólico: Un objeto representa a otro. Ejem.: Yo hago como si la cuchara fuera un peine.