

TIPO DE ESTADO MENTAL	NOMBRE DE LA PRUEBA	NOMBRE POPULAR	CAPACIDAD EVALUADA	AUTORES	EDAD MEDIA GRUPO CON AUTISMO	EDAD MEDIA GRUPOS DE COMPARACIÓN	RESULTADOS EN GRUPO CON AUTISMO
Creencia falsa de primer orden	Tarea de ordenación de historietas	Tarea de historietas	Comprensión de sucesos intencionales mecánicos y conductuales	Baron-Cohen, S., Leslie, A. y Frith, U. (1986) Mechanical, behavioural and Intentional understanding of pictures stories in autistic children. <i>British Journal of Developmental Psychology</i> , 4, 113-125	EMM* (Leiter): 9;6 EMV** (BPVT): 5;7	- Niños DT+: EC***: 4;5 - Niños con SD++ - EMM (Leiter): 5;9 - EMV (BPVT): 2;9	Rendimiento medio en historietas intencionales inferior al de los otros dos grupos, en historias mecánicas superior al del grupo con SD y con DT, y en historietas de tipo conductual no diferencias con respecto al grupo con DT y sí superior al del grupo con SD. Rendimiento en historias intencionales inferior al obtenido en historias mecánicas y conductuales

EMM*: edad mental manipulativa (*Leiter International Performance Scale*); EMV**: edad mental verbal (*British Picture Vocabulary Test*); DT+: desarrollo típico; EC***: edad cronológica; SD++: Síndrome de Down

REQUISITOS*	MATERIALES*	POSIBLES VARIACIONES DE MATERIAL*
<ul style="list-style-type: none"> - Habilidad verbal básica para comprender las instrucciones - Atención sostenida y atención conjunta - Capacidad de secuenciación visual de al menos 4 elementos. 	<p>60 tarjetas plastificadas con dibujos esquemáticos en blanco y negro sobre fondo blanco que describen ,4 a 4, 5 tipos de historias:</p> <p>3 historias de tipo Mecánico (M): describen sucesos de causalidad física entre objetos--- Globo; Huevo; Piedra-árbol.</p> <p>3 historias de tipo Mecánico con intervención de personas (MP): describen sucesos de causalidad física-causal entre personas y objetos— Hombre-piedra-mar; Piedra-barranco-hombre; Tropiezo.</p> <p>3 historias de tipo Conductual (C): describen sucesos familiares que siguen un guión de conducta. ---Ducha; Hortelano; Vestirse.</p> <p>3 historias de tipo Conductual con interacción social (CS) describen sucesos de interacción social familiares que siguen un guión de conducta.- ---Cocinero; Comprar golosinas; Helado.</p> <p>3 historias de tipo Intencional (I). Describen sucesos sociales determinados por estados mentales de creencia falsa del personaje ---Come bombones; Comprar golosinas; Robo osito.</p> <p>15 sobres o carpetillas, uno para cada grupo de 4 tarjetas que componen las historias.</p>	<p>Ninguna</p>

* Si bien no todos estos aspectos están recogidos en el artículo original de los autores, esta que propone es la forma consensuada.

ASPECTOS GENERALES DEL EVALUADOR*	DISPOSICIÓN INICIAL DEL ESCENARIO*	PROCEDIMIENTO DE ADMINISTRACIÓN*
<p>- Sentado en posición que permita mover los materiales, asegurar la atención y observar al evaluado (ej. en ángulo)</p> <p>- Se debe dominar el procedimiento de administración, para agilizar la aplicación y observar a la persona evaluada</p> <p>- La mirada y la posición de las manos no pueden dar pistas sobre el orden de los episodios</p>	<p>- Un situación de trabajo/evaluación habitual en la que está el evaluador y la persona evaluada</p> <p>- Sobres con las historietas que se van a administrar en la sesión</p> <p>- Grabadora (vídeo o audio)</p> <p>- Protocolo y lápiz.</p>	<p>El evaluador presenta la tarea: <i>Mira, aquí tengo unas tarjetas con dibujos</i> (se muestran las tarjetas de la primera historia que se va a presentar). <i>Cuando ponemos juntos los dibujos forman una historia, pero se han descolocado y hay que ordenarlos para que cuenten la historia.</i></p> <p><i>Mira, vamos a ver esta historia". Tiene cuatro dibujos</i> (se ponen sobre la mesa, al azar, cada uno de los cuatro dibujos) <i>Este dibujo cuenta el principio de la historia</i> (coloca la primera tarjeta), <i>"¿qué pasa ?"</i>. (Si el niño o la niña dice que no sabe lo que pasa, o muestra algún indicador de falta de comprensión, la evaluadora lo describe). <i>Ahora ordena los dibujos para que cuenten la historia.</i></p> <p>Una vez que el niño o la niña coloca las viñetas dice: <i>Ahora, cuéntame qué pasa en esta historia</i></p> <p>Se puntúa cada historia con un 1 (acierto):</p> <ol style="list-style-type: none"> Si se colocan las viñetas en el orden correcto (1-2-3-4), aunque en la narración de los hechos no se haga referencia explícita a lo que sucede en los cuatro episodios. Si el niño inicialmente da un orden incorrecto pero narra los hechos según el orden correcto, se da cuenta del error y corrige la secuenciación. Esta corrección puede darse de manera espontánea o en respuesta a la pregunta siguiente: <i>"entonces, ¿está así bien ordenada la historia?"</i>. <p>Se puntúa 0 (error) todos los demás casos.</p> <p>La tarea se aplica a lo largo de 4 sesiones: sesión 1 /hist. M; sesión 2/ hist. MP; sesión 3: hist. CS; sesión 4: hist. I y C</p> <p>El orden de aplicación de las 3 historias incluidas en cada tipo es aleatorio.</p>

* Si bien no todos estos aspectos no están recogidos en el artículo original de los autores, esta que se propone es la forma consensuada en nuestro entorno.

SUGERENCIAS*	POSIBLES VARIACIONES PERMITIDAS*	VARIACIONES NO PERMITIDAS*				
<ul style="list-style-type: none"> - Tomar notas de la actuación del evaluado en el "protocolo tipo" - Llevar apuntado en el protocolo el orden en que se administrarán las historietas y colocar los sobre antes de comenzar (agiliza la aplicación) 	<ul style="list-style-type: none"> - Presentar las instrucciones en otro código (otra lengua oral, lenguaje de signos o sistema de comunicación -tal como bimodal, palabra complementada, dactilología-) - Presentar las instrucciones con claves visuales <table border="1" data-bbox="445 588 1178 644" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 25%;">1</td> <td style="width: 25%;">2</td> <td style="width: 25%;">3</td> <td style="width: 25%;">4</td> </tr> </table>	1	2	3	4	<ul style="list-style-type: none"> - Dar pistas gestuales o verbales sobre el orden adecuado - Decir al evaluado si lo ha hecho bien o mal - Si se narra bien la historia pero se ordena mal, inducir al cambio de orden más allá de lo especificado en el procedimiento. - Aplicar los diferentes tipos de historias en otro orden. - Ir describiendo lo que sucede en cada viñeta. Únicamente se hace en la primera si es necesario. - Hacer interpretaciones de los procesos del evaluado no basadas en el orden dado por el niño (si hay dudas, revisar el video de la evaluación con otra persona y evaluar complementariamente con otras tareas y procedimientos).
1	2	3	4			

* Si bien no todos estos aspectos están recogidos en el artículo original de los autores, esta que propone es la forma consensuada.

PROTOCOLO DE REGISTRO: TAREA DE ORDENACIÓN DE HISTORIETAS INTENCIONALES, MECÁNICAS Y CONDUCTUALES

NOMBRE Y APELLIDOS:

FECHA DE NACIMIENTO:

EDAD CRONOLÓGICA (AÑOS; MESES):

DIAGNÓSTICO:

EDAD MENTAL VERBAL Y PRUEBA UTILIZADA:

EDAD MENTAL MANIPULATIVA Y PRUEBA UTILIZADA:

EDAD MENTAL TOTAL Y PRUEBA UTILIZADA:

CI VERBAL Y PRUEBA UTILIZADA:

CI MANIPULATIVO Y PRUEBA UTILIZADA:

CI TOTAL Y PRUEBA UTILIZADA:

CENTRO:

EVALUADOR/EVALUADORA:

PROTOCOLO DE REGISTRO: TAREA DE ORDENACIÓN DE HISTORIETAS INTENCIONALES, MECÁNICAS Y CONDUCTUALES (cont.)

HISTORIAS MECÁNICAS

NOMBRE Y APELLIDO:

FECHA:

HISTORIA:	ORDEN:	NARRACIÓN:	¿RECTIFICA EL ORDEN?:	PUNTUACIÓN: 1 0
Observaciones:				
HISTORIA:	ORDEN:	NARRACIÓN:	¿RECTIFICA EL ORDEN?:	PUNTUACIÓN: 1 0
Observaciones:				
HISTORIA:	ORDEN	NARRACIÓN	¿RECTIFICA EL ORDEN?:	PUNTUACIÓN: 1 0
Observaciones				PUNTUACIÓN TOTAL: 0 1 2 3

PROTOCOLO DE REGISTRO: TAREA DE ORDENACIÓN DE HISTORIETAS INTENCIONALES, MECÁNICAS Y CONDUCTUALES (cont.)

HISTORIAS MECÁNICAS CON PERSONA

NOMBRE Y APELLIDOS:

FECHA:

HISTORIA:	ORDEN	NARRACIÓN	¿RECTIFICA EL ORDEN?:	PUNTUACIÓN 1 0
Observaciones:				
HISTORIA:	ORDEN	NARRACIÓN	¿RECTIFICA EL ORDEN?:	PUNTUACIÓN 1 0
observaciones				
HISTORIA:	ORDEN	NARRACIÓN	¿RECTIFICA EL ORDEN?:	PUNTUACIÓN 1 0
Observaciones				PUNTUACIÓN TOTAL: 0 1 2 3

PROTOCOLO DE REGISTRO: TAREA DE ORDENACIÓN DE HISTORIETAS INTENCIONALES, MECÁNICAS Y CONDUCTUALES (cont.)

HISTORIAS CONDUCTUAL SOCIAL

NOMBRE Y APELLIDO:

FECHA:

HISTORIA	ORDEN	NARRACIÓN	¿RECTIFICA EL ORDEN?:	PUNTUACIÓN
				1 0
Observaciones:				
HISTORIA	ORDEN	NARRACIÓN	¿RECTIFICA EL ORDEN?:	PUNTUACIÓN
				1 0
Observaciones				
HISTORIA	ORDEN	NARRACIÓN	¿RECTIFICA EL ORDEN?:	PUNTUACIÓN
				1 0
Observaciones				PUNTUACIÓN TOTAL: 0 1 2 3

PROTOCOLO DE REGISTRO: TAREA DE ORDENACIÓN DE HISTORIETAS INTENCIONALES, MECÁNICAS Y CONDUCTUALES (cont.)

HISTORIAS INTENCIONALES

NOMBRE Y APELLIDO:

FECHA:

HISTORIA	ORDEN	NARRACIÓN	¿RECTIFICA EL ORDEN?:	PUNTUACIÓN
				1 0
Observaciones:				
HISTORIA	ORDEN	NARRACIÓN	¿RECTIFICA EL ORDEN?:	PUNTUACIÓN
				1 0
Observaciones				
HISTORIA	ORDEN	NARRACIÓN	¿RECTIFICA EL ORDEN?:	PUNTUACIÓN
				1 0
Observaciones				PUNTUACIÓN TOTAL: 0 1 2 3

PROTOCOLO DE RESTRO: TAREA DE ORDENACIÓN DE HISTORIETAS INTENCIONALES, MECÁNICAS Y CONDUCTUALES(cont.)

HISTORIAS CONDUCTUALES

NOMBRE Y APELLIDO:

FECHA:

HISTORIA	ORDEN	NARRACIÓN	¿RECTIFICA EL ORDEN?:	PUNTUACIÓN
				1 0
Observaciones:				
HISTORIA	ORDEN	NARRACIÓN	¿RECTIFICA EL ORDEN?:	PUNTUACIÓN
				1 0
Observaciones				
HISTORIA	ORDEN	NARRACIÓN	¿RECTIFICA EL ORDEN?:	PUNTUACIÓN
				1 0
Observaciones				PUNTUACIÓN TOTAL: 0 1 2 3