

María M. Montoya Rodríguez
Vanessa A. de Souza Franco
Francisco J. Molina Cobos
Clementina Tomás Llerena

Protocolo de enseñanza para las habilidades de toma de perspectiva (PEHToPe)



**Protocolo de enseñanza para las
habilidades de toma de perspectiva
(PEHToPe)**

Este trabajo fue ideado y redactado por María M. Montoya Rodríguez, Vanessa A. de Souza Franco, Francisco J. Molina Cobos y Clementina Tomás Llerena, y se enmarca en el proyecto de investigación titulado «Aprendizaje de habilidades sociales en personas con discapacidad intelectual y personas con desarrollo normativo mediante tecnología digital».

La investigación que da origen a los resultados presentados en esta publicación recibió fondos de la Agencia Nacional de Investigación e Innovación de Uruguay (ANII) y de la Fundación Centro Ceibal para el Estudio de las Tecnologías Digitales en la Educación, bajo el código FSED_2_2019_1_156062. Además, recibió apoyos de la Fundación Telefónica-Movistar Uruguay.



Esta investigación forma parte del Departamento de Psicología de la Universidad Católica del Uruguay.

María M. Montoya Rodríguez
Vanessa A. de Souza Franco
Francisco J. Molina Cobos
Clementina Tomás Llerena

Protocolo de enseñanza para las habilidades de toma de perspectiva (PEHToPe)

Colección Horizontes-Educación

Título: *Protocolo de enseñanza para las habilidades de toma de perspectiva (PEHToPe)*

Primera edición: noviembre de 2024

© María M. Montoya Rodríguez, Vanessa A. de Souza Franco, Francisco J. Molina Cobos,
Clementina Tomás Llerena

© De esta edición:

Ediciones OCTAEDRO, S. L.
C/ Bailén, 5 – 08010 Barcelona
Tel.: 93 246 40 02
octaedro@octaedro.com
www.octaedro.com

Esta publicación está sujeta a la Licencia Internacional Pública de Atribución/Reconocimiento-
NoComercial 4.0 de Creative Commons. Puede consultar las condiciones de esta licencia si
accede a: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

ISBN: 978-84-10282-81-0

Ilustraciones de Alen Chimanoski

Diseño y producción: Octaedro Editorial

Publicación en acceso abierto - *Open Access*

Sumario

1. Presentación.....	9
2. ¿Qué es la toma de perspectiva?.....	11
3. Dominios de la toma de perspectiva.....	13
4. Protocolo de enseñanza para las habilidades de toma de perspectiva (PEHToPe).....	19
5. Instrucciones para la aplicación de las viñetas.....	55
Referencias.....	59
Anexo.	
Material para su aplicación.....	63
Índice.....	153

1.

Presentación

El trabajo que aquí se presenta ofrece una guía para trabajar de manera general las habilidades de toma de perspectiva y puede ser utilizado por profesionales del ámbito terapéutico y educacional con el fin de mejorar la interacción social de las personas con desarrollo típico o de personas con alteraciones en el desarrollo.

En la segunda y tercera sección de este documento se plantea una breve conceptualización sobre la toma de perspectiva como justificación teórica de la estructura basada en módulos del «Protocolo de enseñanza para las habilidades de toma de perspectiva» (PEHToPe), que se presenta en la cuarta sección. Al final de este documento encontrará las viñetas con las que poder presentar las situaciones del protocolo. Téngase en cuenta que las situaciones creadas son solo ejemplos, siendo las preguntas, y sobre lo que ellas inciden, las variables sobre las que se sustenta la intervención. Estas preguntas pueden utilizarse en otras situaciones que se recreen en contextos naturales haciendo los ajustes pertinentes. Asimismo, cabe aclarar que la finalidad de PEHToPe es servir de guía para profesionales de la educación y la salud, sin que eso lo convierta en una herramienta rígida que ignore respuestas oportunas de la persona con la que se está interviniendo. Por tanto, el profesional debe estar atento al proceder del participante durante la aplicación, moldeando y guiando según las respuestas que se vayan generando.

2.

¿Qué es la toma de perspectiva?

La toma de perspectiva ha sido definida como la habilidad para interpretar y predecir los pensamientos, emociones o comportamientos de uno mismo y de los demás (Carpendale y Lewis, 2006), permitiendo adoptar una perspectiva alternativa cuando sea necesario.

La aproximación al estudio de la toma de perspectiva tiene como antecedente los trabajos de Piaget sobre el egocentrismo del niño pequeño que posee dificultades para razonar sobre otras perspectivas que no sean las de sí mismo. El conocido experimento de la **prueba de las tres montañas**, que se ejemplifica en la imagen 1, consistía en sentar al participante frente a una maqueta de tres montañas y mostrar algunas imágenes tomadas desde distintos ángulos (Piaget e Inhelder, 1956). El participante debía identificar qué imágenes correspondían a la perspectiva que él veía de las montañas y cuáles a las que veía un muñeco sentado enfrente de él.



Imagen 1. Tarea de las tres montañas adaptada de Piaget e Inhelder (1956).

El estudio mostró que los niños no podían adoptar la perspectiva de otros individuos hasta alcanzados los 6-7 años. Sin embargo, otros estudios posteriores (Aras y Aslan, 2018; Birch *et al.*, 2017; Borke, 1975; Masangkay *et al.*, 1974; Moll y Meltzoff, 2011) comprobaron que los niños preescolares podrían responder a cuál sería la perspectiva de los demás en la franja etaria entre 24 y 36 meses mediante tareas más amigables. Esto sugiere que los resultados obtenidos en distintas tareas pueden variar según las distintas metodologías que se apliquen (Kavanagh *et al.*, 2019).

3.

Dominios de la toma de perspectiva

Tradicionalmente, la toma de perspectiva ha sido definida como un constructo multidimensional con tres componentes (Cigala *et al.*, 2015; Kavanagh *et al.*, 2019):

- La toma de perspectiva visual, entendida como la capacidad de hacer inferencias acerca del punto de vista perceptual de otra persona (Samson *et al.*, 2010). Esto implica la capacidad de imaginar cómo se vería el mundo desde el punto de vista de otra persona, teniendo en cuenta factores como la ubicación, la distancia y la orientación.
- La toma de perspectiva cognitiva, o conceptual, o capacidad de inferir pensamientos, motivaciones e intenciones de otra persona (Kurder, 1977), también se conoce como teoría de la mente (Baron-Cohen, 2000); permite anticipar y responder de manera más efectiva a las necesidades y expectativas de los otros.
- La toma de perspectiva afectiva, referida a la capacidad de evaluar y comprender el estado emocional de otra persona, lo que, según algunos autores, es la base de la empatía (Farrant *et al.*, 2012), implica comprender y compartir las emociones de los demás. Esto va más allá de la toma de perspectiva cognitiva y se centra en sentir y compartir las experiencias emocionales de los demás. La capacidad de reconocer y responder adecuadamente a las emociones de los demás contribuye significativamente al bienestar emocional y las relaciones interpersonales.

A pesar de la diferenciación dimensional de las habilidades de toma de perspectiva, la característica común de los tres componentes (visual, cognitivo y afectivo) es la habilidad de dejar de lado la perspectiva propia y tomar un punto de vista diferente; habilidad que, sin duda, va a tener un papel adaptativo fundamental para el desarrollo de las capacidades intelectuales y sociales del individuo.

3.1 Precusores de la toma de perspectiva: las relaciones deícticas

Para que un niño pueda desarrollar habilidades de toma de perspectiva en cualquiera de sus dominios es necesario que se genere una historia de múltiples ejemplos de situaciones donde deba informar a cuestiones del tipo: «¿Qué estoy haciendo yo ahora?», «¿Qué estuviste comiendo tú allí?» o «¿Dónde estuviste tú ayer?». Cada vez que responde a estas cuestiones en diversas oportunidades de la vida diaria, la variedad de interacciones supondrá que las propiedades físicas del entorno puedan ser diferentes de unos episodios a otros; sin embargo, las propiedades relacionales de los conceptos yo-tú, aquí-allí y ahora-entonces permanecen constantes durante todos los ejemplos (Rehfeldt *et al.*, 2007), siendo estas las que finalmente se abstraigan.

En el ámbito de estudio de la teoría de los marcos relacionales (RFT, por su denominación en inglés) (Hayes *et al.*, 2001) se plantea la implicación de los deícticos de persona (YO-TÚ), de tiempo (AHORA-ENTONCES) y espaciales (AQUÍ-ALLÍ) en la toma de perspectiva. Según los planteamientos de la RFT, la habilidad de adoptar la perspectiva del otro requiere distinguir entre YO y TÚ, entre AQUÍ y ALLÍ, y entre AHORA y ENTONCES debiéndose establecer, además, combinaciones entre estas relaciones. Básicamente, la perspectiva del hablante implicará combinaciones con YO, y adoptar la perspectiva del otro implicará combinaciones con TÚ (lo que exigirá la distinción entre YO y TÚ). Por ejemplo, «estoy jugando a la pelota» implicaría una combinación YO-AQUÍ-AHORA, mientras que «ayer fui a casa de la abuela» se describiría en términos de YO-ALLÍ-ENTONCES. Respecto a la conducta del otro, «estás comiendo un helado» implicaría combinar TÚ-AQUÍ-AHORA (si bien la discriminación TÚ implica siempre ALLÍ, frente al YO, cuando se le habla; mientras que el YO, el hablante, siempre está AQUÍ) y «estabas jugando en el patio» respondería a la combinación TÚ-ALLÍ-ENTONCES.

Como recogen Montoya y Molina-Cobos (2015), la relación entre los deícticos y las habilidades de toma de perspectiva ha sido suficientemente establecida a nivel teórico y experimental (Barnes-Holmes *et al.*, 2004a; McHugh *et al.*, 2007; McHugh *et al.*, 2009), habiéndose establecido igualmente la forma en que se aprenden –y, por tanto, cómo se pueden enseñar cuando sea necesario– estas relaciones deícticas. Se requiere que el niño experimente con múltiples y variados ejemplos que implicarán responder a cuestiones sobre la persona que lleva a cabo una acción, sobre cuándo está teniendo lugar esa acción y sobre dónde está sucediendo, de manera aislada o contemplando las numerosas combinaciones posibles. Serían cuestiones del tipo:

- ¿Qué haces/comes/ves/dibujas...?
- ¿Qué hace/come/ve/dibuja...?

- ¿Quién hace/come/ve/dibuja...?
- ¿Qué has hecho/comido/visto/dibujado...?
- ¿Quién ha hecho/comido/visto/dibujado...?
- ¿Cuándo has hecho...?
- ¿Dónde has hecho...?
- ¿Qué estoy haciendo yo ahora?
- ¿Qué estuviste comiendo tú en el comedor?
- ¿Dónde estuviste tú ayer?
- ¿Cuándo dibujó tu hermano?
- ¿Dónde estaba jugando tu amigo antes?

Estos ejemplos diferirán unos de otros en cuanto a sus características físicas o formales, si bien las propiedades relacionales de los conceptos yo-tú, aquí-allí y ahora-entonces permanecerán constantes en todos ellos (Rehfeldt *et al.*, 2007), por lo que serán estas las que finalmente puedan abstraerse (de ahí la necesidad de que los ejemplos sean muchos y variados en su forma). Esto es, se aprende a responder al YO como algo diferente del TÚ (otro), y viceversa, como una abstracción, como una función, sin que sea necesario que aparezca explícitamente dicho o descrito. Lo mismo valdría para los deícticos espaciales y temporales. Así, solo cuando esas abstracciones han tenido lugar, un niño estará en condiciones de «abandonar» la perspectiva propia para «ponerse en el lugar del otro» y responder desde su perspectiva.

Como quien lea estas líneas podrá comprobar, en PEHToPe las situaciones que van del 1 al 10 tienen como objetivo enseñar al participante a informar acerca de su propia actividad y de la actividad de otra persona. El rol de la otra persona lo ejercerán los diferentes personajes que aparecen en los distintos escenarios.

3.2. Toma de perspectiva visual

La toma de perspectiva visual se refiere a la comprensión de que lo que vemos y cómo lo vemos puede ser diferente de lo que otra persona ve en la misma situación (Moll y Tomasello, 2006; Rendón y Quiroga-Baquero, 2020). Esta habilidad es la antesala del desarrollo de la toma de perspectiva cognitiva, ya que la diferente percepción de los objetos da lugar a que las personas tengan información distinta y, por lo tanto, diferentes creencias.

Tomando como referencia el modelo teórico de Hadwin *et al.* (2015), en la toma de perspectiva visual se pueden distinguir dos niveles: simple y compleja.

La denominada **toma de perspectiva visual simple** significa que personas distintas pueden observar cosas distintas. Este nivel reconoce que una persona puede ser capaz de ver algo que otra persona no puede ver (Kavanagh *et al.*, 2019; Muñoz *et al.*, 2022). En una tarea tradicional de este nivel se muestra

al participante una tarjeta que, en cada lado, tiene un dibujo diferente. Se coloca la tarjeta de modo que un lado es visto por él mientras que el otro lado es visto por el evaluador, para de esta manera preguntarle qué puede ver él y qué puede ver la otra persona.

Por otra parte, **la toma de perspectiva visual compleja** hace referencia a que dos personas pueden observar el mismo objeto y, sin embargo, tener un punto de vista diferente, ya que cada persona observa desde su propio lugar (Kavanagh *et al.*, 2019; Muñoz *et al.*, 2022). En una tarea tradicional de este nivel se muestra al participante una tarjeta con una imagen. Esta tarjeta se sitúa entre el participante y el evaluador, de tal manera que aparece del derecho para uno de los dos individuos y del revés para otro. Poder resolver correctamente este nivel implica que el niño sea capaz de juzgar si él y el evaluador verán el dibujo del revés y del derecho.

Según algunos autores que estudian la toma de perspectiva desde el punto de vista evolutivo, los niños con desarrollo típico de 3 años logran resolver el primer nivel (Gjerde *et al.*, 1986; Pouling-Dubois *et al.*, 2007), pero no el segundo, el cual solamente logran alcanzar alrededor de los 4 años (Bigelow y Dugas, 2008; Flavell, 1978).

En las situaciones que van del 11 al 30 de PeHToPe se pregunta al participante: «¿Tú ves lo que hace la otra persona?», o «¿Ella ve lo que haces tú?», poniendo el foco de enseñanza en la toma de perspectiva visual.

3.3. Toma de perspectiva cognitiva

Se dice que un niño tiene la habilidad de tomar perspectiva cognitiva cuando, en una situación dada, sabe que su amigo está pensando e incluso qué es lo que su amigo está pensando, pudiendo diferenciar, además, que él mismo también está pensando, como lo hace su amigo, y que los contenidos de los pensamientos de ambos pueden ser los mismos o no, según las circunstancias. O que su amigo está imaginando, o las preferencias de su amigo, o lo que su amigo cree acerca de algo o alguien. Y, de manera más compleja, ese niño podrá realizar predicciones describiendo qué hará su amigo atendiendo a lo que piensa, cree, imagina..., o incluso podrá formular una explicación al respecto. Así, por ejemplo, en una situación donde se pudiera elegir qué comer, un niño con habilidad para tomar perspectiva cognitiva podría decir que su amigo está pensando en comer macarrones, y que va a pedir que le sirvan macarrones, porque los prefiere a una hamburguesa o a cualquier otra comida de las disponibles.

La toma de perspectiva cognitiva es, pues, la habilidad de inferir y comprender los estados mentales, o cogniciones, de otras personas (Barnes-Holmes *et al.*, 2004b; Healey y Grossman, 2018; Oswald, 1996; Rogé y Mullet, 2019). Esto es, la habilidad de suponer qué es lo que el otro piensa, cree, desea, prefiere, pretende, etc., en una determinada situación. Contando con escasa información, una persona con la habilidad de adoptar la perspectiva cognitiva de los demás puede llegar a conjeturar sobre lo que otra persona sabe o no sabe, sobre los conocimientos del otro en relación con hechos y personas; pudiendo, además, dar razón de tales inferencias (Abello *et al.*, 1998) y, contando con esa información, explicar y predecir cómo será el comportamiento de los demás (Baron-Cohen, 2000) en un momento concreto o en un futuro inmediato.

Como se deduce de lo dicho, saber qué está pensando, qué quiere, qué prefiere, qué cree o qué le gusta a otra persona es una habilidad implicada en la manera de relacionarse con los demás, y resulta fundamental en el desempeño de interacciones sociales tales como el trabajo cooperativo o, simplemente, a la hora de mantener una conversación o resolver un conflicto (Chung *et al.*, 2022); estando, asimismo, en la base de interacciones en las que se simula o engaña (Rogé y Mullet, 2019). También resultará de gran utilidad tomar la perspectiva de otros cuando se trate de identificar la manera en que argumenta y razona el oponente en una discusión, por ejemplo (McCrudden *et al.*, 2017). De igual forma, como recoge Oswald (1996), se ha informado de la relación encontrada entre la toma de perspectiva cognitiva y el comportamiento altruista.

El desarrollo de esta habilidad, que suele manifestarse claramente alrededor de los 4 años (Carpenter, Nagell y Tomasello, 1998; Baron-Cohen *et al.*, 2000; Rogé y Mullet, 2019) está implicada en la socialización del niño y en su desarrollo intelectual. Creer que los demás creen y creer acerca de lo que los demás creen (o pensar que los demás piensan y pensar acerca de lo que los demás piensan), distinguiendo lo que uno cree de lo que creen los demás (detectando las coincidencias y las diferencias entre el pensamiento propio y el del otro), es un repertorio básico que guía la manera en que las personas interactúan, conviven, se relacionan. Esta habilidad resulta especialmente útil a la hora de ser empático, trabajar en equipo, ejercer liderazgo o manipular a los demás para que actúen según interés (Abello, 1998). Sin duda se trata de una habilidad útil a la vez que compleja, y los ejemplos en los que la toma de perspectiva cognitiva resulta de esencial importancia pueden ser innumerables. De ahí la conveniencia de asegurar que los niños se desempeñen con esta habilidad de manera competente.

En PEHToPe, este dominio de la toma de perspectiva se trabaja en las situaciones que van del 11 al 30 cuando se le pide al participante que informe si sabe/no sabe acerca del personaje.

3.4. Toma de perspectiva afectiva

Un niño con la habilidad de tomar perspectiva afectiva podrá reconocer cómo se siente su amigo en una situación dada, que su amigo se siente de manera distinta en situaciones diferentes, incluso que su amigo se siente de una manera diferente a como se está sintiendo él mismo, ya sea estando en situaciones distintas o también cuando están en las mismas o parecidas circunstancias. Con esta información, el niño podrá describir y predecir, e incluso explicar, el comportamiento de su amigo. Así, por ejemplo, un niño que recibe un regalo en su fiesta de cumpleaños podrá diferenciar entre la alegría que está sintiendo él y la tristeza (o, más complejo, envidia) que está sintiendo uno de sus amigos que no ha recibido ningún regalo. Y podrá decir que su amigo está triste por no recibir regalos (él sí los ha recibido), pudiendo anticipar que su amigo va a tener una rabieta. E, incluso, el niño podría acercarse hasta su amigo para tratar de consolarlo.

Hay acuerdo entre los investigadores a la hora de definir la toma de perspectiva afectiva como la habilidad para reconocer y comprender el estado emocional de los demás (Harwood y Farrar, 2006; Healey y Grossman, 2018; Oswald, 1996), principalmente cuando el estado emocional del otro difiere del propio (Harwood y Farrar, 2006), lo que supone comprender cómo se relacionan las emociones con las diferentes situaciones que las generan o qué situaciones (aparentemente) similares pueden generar emociones diferentes en personas distintas. Así, niños de 2 años y medio de edad pueden llegar a decir si el objeto que se entrega a otra persona es de su gusto atendiendo a la reacción emocional de esa persona (Wellman, Phillips y Rodríguez, 2000).

Algo reconocido por los autores que se han aproximado al estudio del tema es que esta habilidad de ponerse en el lugar del otro para tener conocimiento de sus estados emocionales también resulta esencial en el ámbito de las relaciones interpersonales (Harwood y Farrar, 2006; Hughes y Dunn, 1998). Esta habilidad contribuye a la aparición de comportamientos prosociales, de ayuda y de colaboración, cultivando actitudes cruciales para la vida adulta (Quiroga Abaca, 2022). Esto es, un niño se mostrará más competente en el desarrollo de sus habilidades de interacción social cuanto más hábil resulte adoptando la perspectiva afectiva de los otros. En relación con esto, varias investigaciones han encontrado que la toma de perspectiva afectiva se relaciona con la empatía, el comportamiento altruista y los comportamientos prosociales de manera más efectiva que otras formas de toma de perspectiva (Oswald, 1996; Quiroga Abaca, 2022).

En PEHToPe, los escenarios 31 a 60 están dirigidos a enseñar la toma de perspectiva afectiva, trabajando la identificación de emociones y la sensibilidad ante situaciones de necesidad del otro.

4.

Protocolo de enseñanza para las habilidades de toma de perspectiva (PEHToPe)

El «Protocolo de enseñanza para las habilidades de toma de perspectiva» (PEHToPe) ha sido diseñado basándose en los diferentes componentes de la toma de perspectiva. Por ello está dividido en tres bloques diferentes, dependiendo del componente que se quiera trabajar. En la siguiente tabla se puede ver la estructura general del protocolo. Como se observa, hay tres grandes partes, que a su vez se subdividen en diferentes módulos.

Tabla 1. Estructura del protocolo de intervención PEHToPe

1.ª PARTE. TOMA DE PERSPECTIVA COGNITIVA
Módulo A. Saber informar sobre lo que hace uno mismo y lo que hace otra persona cuando ambos comparten el mismo contexto.
Módulo B. Saber informar sobre lo que sabes cuando no has visto lo sucedido.
Módulo C. Saber informar sobre lo que sabe la otra persona cuando esta no ha visto lo sucedido.
2.ª PARTE. TOMA DE PERSPECTIVA EMOCIONAL
Módulo A. Saber informar sobre la emoción propia y la de otra persona.
Módulo B. Saber informar sobre la emoción de otra persona y sobre cómo te sentirías si fueras la otra persona.
3.ª PARTE. CONDUCTA PROSOCIAL
Módulo A. Saber informar sobre la necesidad de ayuda de otra persona y ayudarla.

Este protocolo está dirigido a niños con desarrollo normotípico o a personas que presentan alguna dificultad en las habilidades de toma de perspectiva (e. g., identificar acerca de lo que otro hace o siente), como pudieran ser personas con discapacidad intelectual o trastorno del espectro autista. En Montoya-Rodríguez *et al.* (2022) se presentan resultados de la aplicación de PEHToPe en una muestra de niños con desarrollo normotípico. Este estudio, con medidas pretest y posttest, da cuenta de la mejora en habilidades de ToM tras la utilización de PEHToPe como herramienta de intervención.

1.ª Parte. Toma de perspectiva cognitiva

Esta parte del protocolo está diseñada para enseñar a informar sobre el propio comportamiento y sobre el comportamiento de otro en relación con conductas observables.

Módulo A. Saber informar sobre lo que hace uno mismo y lo que hace otra persona cuando ambos comparten el mismo contexto

En este módulo se plantean 10 situaciones diferentes con ocho preguntas cada una. El lector puede comprobar las respuestas correctas esperadas entre paréntesis. Para poder obtener un punto en cada pareja de preguntas (a y b) se deben responder correctamente ambas preguntas. La puntuación máxima en cada situación son 4 puntos.

Situación 1. ESTACIÓN DE SERVICIO

En esta situación se presenta un escenario de una estación de servicio donde hay un cubo rosa, un cubo amarillo y un personaje llenando uno de los cubos.

Se le dice al participante: *Ahora estás viendo una estación de servicio. Ella está llenando el cubo amarillo y tú vas a llenar el cubo rosa. Ella ha llenado el cubo amarillo y tú has llenado el cubo rosa.*

Preguntas:

- 1.a *¿Qué ha llenado ella?* (Cubo amarillo).
- 1.b *¿Qué has llenado tú?* (Cubo rosa).
- 2.a *¿Quién ha llenado el cubo amarillo?* (Ella).
- 2.b *¿Quién ha llenado el cubo rosa?* (Yo).

Acto seguido, se le pide que imagine que él/ella es el personaje con el fin de que tome la perspectiva de la otra persona. Entonces se le pregunta:

- 3.a *Si tú fueras ella, ¿qué habrías llenado tú?* (Cubo amarillo).
- 3.b *Si ella fuera tú, ¿qué habría llenado ella?* (Cubo rosa).
- 4.a *Entonces, ¿quién habría llenado el cubo rosa?* (Ella).
- 4.b *¿Y quién habría llenado el cubo amarillo?* (Yo).

Situación 2. JARDÍN

En esta situación se presenta un escenario de un jardín de una casa, donde hay dos infladores –uno con un globo rosa y otro con un globo amarillo– y un personaje está inflando el globo de color rosa.

Se le dice al participante: *Ahora estás viendo un jardín. Él está inflando el globo de color rosa y tú vas a inflar ese globo de color amarillo. Él ha inflado el globo rosa y tú has inflado el globo amarillo.*

Preguntas:

- 1.a *¿Qué globo infló él? (Rosa).*
- 1.b *¿Qué globo inflaste tú? (Amarillo).*
- 2.a *¿Quién infló el globo de color rosa? (Él).*
- 2.b *¿Quién infló el globo de color amarillo? (Yo).*

Acto seguido, se le pide que imagine que él/ella es el personaje con el fin de que tome la perspectiva de la otra persona. Entonces se le pregunta:

- 3.a *Si tú fueras él, ¿qué globo estarías inflando tú? (Rosa).*
- 3.b *Si él fuera tú, ¿qué globo estaría inflando él? (Amarillo).*
- 4.a *Entonces, ¿quién estaría inflando el globo de color rosa? (Yo).*
- 4.b *¿Y quién estaría inflando el globo de color amarillo? (Él).*

Situación 3. ESCUELA

En esta situación se presenta un escenario de un aula, donde hay dos sillas y dos caballetes para pintar cuadros. Hay un personaje que está de pie pintando una pelota con el pincel frente a uno de los caballetes.

Se le dice al participante: *Estás viendo un aula y él está pintando una pelota y tú estás pintando un sol. Él ha pintado una pelota y tú has pintado un sol.*

Preguntas:

- 1.a *¿Qué pintó él? (Pelota).*
- 1.b *¿Qué pintaste tú? (Sol).*
- 2.a *¿Quién pintó la pelota? (Él).*
- 2.b *¿Quién pintó el sol? (Yo).*

Acto seguido, se le pide que imagine que él/ella es el personaje con el fin de que tome la perspectiva de la otra persona. Entonces se le pregunta:

- 3.a *Si tú fueras él, ¿qué estarías pintando tú? (Pelota).*
- 3.b *Si él fuera tú, ¿qué estaría pintando él? (Sol).*
- 4.a *Entonces, ¿quién estaría pintando la pelota? (Yo).*
- 4.b *¿Y quién estaría pintando el sol? (Él).*

Situación 4. LIVING DE LA CASA

En esta situación se presenta un escenario de un living de casa donde hay una mesa con un bote azul y otro gris. Un personaje está sentado enfrente del bote de color azul.

Se le dice al participante: *Estás viendo el living de una casa. Ella está sentada abriendo un bote de color azul y tú estás abriendo el bote de color gris. Ella ha abierto un bote azul y tú, uno gris.*

Preguntas:

- 1.a *¿Qué bote abrió ella? (Azul).*
- 1.b *¿Qué bote abriste tú? (Gris).*
- 2.a *¿Quién abrió el bote azul? (Ella).*
- 2.b *¿Quién abrió el bote gris? (Yo).*

Acto seguido, se le pide que imagine que él/ella es el personaje con el fin de que tome la perspectiva de la otra persona. Entonces se le pregunta:

- 3.a *Si tú fueras ella, ¿qué bote estarías abriendo tú? (Azul).*
- 3.b *Si ella fuera tú, ¿qué bote estaría abriendo ella? (Gris).*
- 4.a *Entonces, ¿quién estaría abriendo el bote gris? (Ella).*
- 4.b *¿Y quién estaría abriendo el bote azul? (Yo).*

Situación 5. DORMITORIO DE LA CASA

En esta situación se presenta un escenario de un dormitorio donde hay una ventana gris y otra verde. El personaje está abriendo la ventana de color verde.

Se le dice al participante: *Estás viendo el dormitorio de la casa. Él ha abierto la ventana verde y tú estás abriendo la ventana de color gris. Él ha abierto la ventana verde y tú la ventana gris.*

Preguntas:

- 1.a *¿Qué ventana abrió él? (Verde).*
- 1.b *¿Qué ventana abriste tú? (Gris).*
- 2.a *¿Quién abrió la ventana de color gris? (Yo).*
- 2.b *¿Quién abrió la ventana de color verde? (Él).*

Acto seguido, se le pide que imagine que él/ella es el personaje con el fin de que tome la perspectiva de la otra persona. Entonces se le pregunta:

- 3.a *Si tú fueras él, ¿de qué color sería la ventana que estarías abriendo tú? (Verde).*
- 3.b *Si él fuera tú, ¿de qué color sería la ventana que estaría abriendo él? (Gris).*
- 4.a *Entonces, ¿quién estaría abriendo la ventana verde? (Yo).*
- 4.b *¿Y quién estaría abriendo la ventana gris? (Él).*

Situación 6. OFICINA

En esta situación se presenta un escenario de una oficina donde hay una mesa con un diario y un libro. El personaje está sentado en la mesa y está leyendo un diario.

Se le dice al participante: *Estás viendo una oficina, ella está sentada en la mesa y está leyendo un diario y tú vas a abrir ese libro para leerlo. Ella lee el diario y tú lees un libro.*

Preguntas:

- 1.a *¿Qué leyó ella?* (Diario).
- 1.b *¿Qué leíste tú?* (Libro).
- 2.a *¿Quién leyó el libro?* (Yo).
- 2.b *¿Quién leyó el diario?* (Ella).

Acto seguido, se le pide que imagine que él/ella es el personaje con el fin de que tome la perspectiva de la otra persona. Entonces se le pregunta:

- 3.a *Si tú fueras ella, ¿qué estarías leyendo tú?* (Diario).
- 3.b *Si ella fuera tú, ¿qué estaría leyendo ella?* (Libro).
- 4.a *Entonces, ¿quién estaría leyendo el diario?* (Yo).
- 4.b *¿Y quién estaría leyendo el libro?* (Él).

Situación 7. COCINA DE LA CASA

En esta situación se presenta un escenario de una cocina donde hay una mesa con una pizza y un pan. El personaje está al lado de la mesa cortando la pizza.

Se le dice al participante: *Estás viendo la cocina de la casa. Él está al lado de la mesa cortando la pizza con un cuchillo y tú vas a cortar el pan. Él corta la pizza y tú el pan.*

Preguntas:

- 1.a *¿Qué está cortando él?* (Pizza).
- 1.b *¿Qué cortaste tú?* (Pan).
- 2.a *¿Quién cortó el pan?* (Yo).
- 2.b *¿Quién cortó la pizza?* (Él).

Acto seguido, se le pide que imagine que él/ella es el personaje con el fin de que tome la perspectiva de la otra persona. Entonces se le pregunta:

- 3.a *Si tú fueras él, ¿qué estarías cortando tú?* (Pizza).
- 3.b *Si él fuera tú, ¿qué estaría cortando él?* (Pan).
- 4.a *Entonces, ¿quién estaría cortando la pizza?* (Yo).
- 4.b *¿Y quién estaría cortando el pan?* (Él).

Situación 8. BAÑO DE LA CASA

En esta situación se presenta un escenario de un baño de casa donde hay un inodoro y un lavabo con un espejo. El personaje está limpiando el inodoro.

Se le dice al participante: *Estás viendo el baño de la casa, ella ha limpiado el inodoro y tú vas a limpiar el espejo sucio con el trapo. Ella ha limpiado el inodoro y tú has limpiado el espejo.*

Preguntas:

- 1.a *¿Qué limpió ella?* (Inodoro).
- 1.b *¿Qué limpiaste tú?* (Espejo).
- 2.a *¿Quién limpió el espejo?* (Yo).
- 2.b *¿Quién limpió el inodoro?* (Ella).

Acto seguido, se le pide que imagine que él/ella es el personaje con el fin de que tome la perspectiva de la otra persona. Entonces se le pregunta:

- 3.a *Si tú fueras ella, ¿qué estarías limpiando tú?* (Inodoro).
- 3.b *Si ella fuera tú, ¿qué estaría limpiando ella?* (Espejo).
- 4.a *Entonces, ¿quién estaría limpiando el inodoro?* (Yo).
- 4.b *¿Y quién estaría limpiando el espejo?* (Ella).

Situación 9. LIVING DE LA CASA

En esta situación se presenta un escenario de un living de una casa donde hay una TV y una lámpara encima de una mesa. El personaje va a encender la TV.

Se le dice al participante: *Estás viendo el living de la casa. Ella va a encender la TV y tú vas a encender la lámpara. Ella ha encendido la TV y tú has encendido la lámpara.*

Preguntas:

- 1.a *¿Qué encendió ella?* (TV).
- 1.b *¿Qué encendiste tú?* (Lámpara).
- 2.a *¿Quién encendió la lámpara?* (Yo).
- 2.b *¿Quién encendió la TV?* (Ella).

Acto seguido, se le pide que imagine que él/ella es el personaje con el fin de que tome la perspectiva de la otra persona. Entonces se le pregunta:

- 3.a *Si tú fueras ella, ¿qué estarías encendiendo tú?* (TV).
- 3.b *Si ella fuera tú, ¿qué estaría encendiendo ella?* (Lámpara).
- 4.a *Entonces, ¿quién estaría encendiendo la TV?* (Yo).
- 4.b *¿Y quién estaría encendiendo la lámpara?* (Ella).

Situación 10. DORMITORIO DE LA CASA

En esta situación se presenta un escenario de un dormitorio donde hay una mopa y una mesa con un trapo. El personaje está secando el suelo con la mopa.

Se le dice al participante: *Estás viendo el dormitorio de la casa. Él está secando el suelo con una mopa y tú vas a secar la mesa con el trapo. Él ha secado el suelo y tú has secado la mesa.*

Preguntas:

1.a *¿Qué secó él? (Suelo).*

1.b *¿Qué secaste tú? (Mesa).*

2.a *¿Quién secó la mesa? (Yo).*

2.b *¿Quién secó el suelo? (Él).*

Acto seguido, se le pide que imagine que él/ella es el personaje con el fin de que tome la perspectiva de la otra persona. Entonces se le pregunta:

3.a *Si tú fueras él, ¿qué estarías secando tú? (Suelo).*

3.b *Si él fuera tú, ¿qué estaría secando él? (Mesa).*

4.a *Entonces, ¿quién estaría secando el suelo? (Yo).*

4.b *¿Y quién estaría secando la mesa? (Él).*

Módulo B. Saber informar sobre lo que sabes cuando no has visto lo sucedido

En este módulo se plantean diez situaciones diferentes con cinco preguntas cada una. El lector puede comprobar las respuestas correctas esperadas entre paréntesis. Cada pregunta tiene un valor de 1 punto y la puntuación máxima en cada situación son 5 puntos. Nótese que, ante la primera pregunta de las situaciones («Dime qué ves»), se espera que el participante describa el escenario o sepa nombrar algunos elementos con la finalidad de asegurar que está atendiendo al contexto sobre el que le vamos a preguntar. Por eso no se indica ninguna respuesta predeterminada acotada entre paréntesis.

Situación 11. COCINA DE LA CASA

En esta situación el personaje está de espaldas cocinando algo en una sartén, de manera que el participante no puede ver lo que está cocinando.

Se le dice al participante: Él está en la cocina y está cocinando.

Parte A. Preguntas:

1. *Dime qué ves. ¿Ves al personaje?* (Sí).
2. *¿Y tú VES lo que está cocinando?* (No lo veo).
3. *¿Entonces SABES lo que está cocinando él?* (No lo sé).

Entonces no VES y no SABES lo que está cocinando.

Parte B. Acto seguido, el personaje que está cocinando se gira para mostrar lo que está cocinando (unas bananas). Entonces se le pregunta:

4. *¿Ahora puedes ver lo que está cocinando?* (Sí, lo veo).
5. *¿Entonces SABES lo que está cocinando él?* (Sí, ahora sí lo sé).

Entonces ahora sí VES y SABES lo que está cocinando: son bananas.

Situación 12. SUPERMERCADO

En esta situación el personaje está dentro del supermercado haciendo unas compras. El participante ve al personaje, pero no puede ver lo que está comprando.

Se le dice al participante: *Él está dentro del súper y está comprando.*

Parte A. Preguntas:

1. *Dime qué ves. ¿Ves al personaje? (Sí).*
2. *¿Y tú VES lo que está comprando él? (No lo veo).*
3. *¿Entonces SABES lo que está comprando él? (No lo sé).*

Entonces no VES y no SABES lo que está comprando.

Parte B. Acto seguido, el personaje que está comprando se gira con una silla en las manos, entonces se le pregunta:

4. *¿Ahora puedes ver lo que compró? (Sí, lo veo).*
5. *¿Entonces sabes lo que compró él? (Sí, ahora sí lo sé).*

Entonces ahora sí VES y SABES lo que está comprando: es una silla.

Situación 13. LIVING DE LA CASA

En esta situación el personaje está en el living de la casa, de espaldas, cerca de una estantería.

Se le dice al participante: *Ella está en el living de la casa, agarrando algo en la estantería.*

Parte A. Preguntas:

1. *Dime qué ves. ¿Ves al personaje? (Sí).*
2. *¿Y tú VES lo que está agarrando ella? (No lo veo).*
3. *¿Entonces SABES lo que está agarrando ella? (No lo sé).*

Entonces no VES y no SABES lo que está agarrando.

Parte B. Acto seguido, el personaje que está al lado de la estantería se gira para mostrar lo que está agarrando. Entonces se le pregunta:

4. *¿Ahora puedes ver lo que está agarrando? (Sí, lo veo).*
5. *¿Entonces sabes lo que está agarrando ella? (Sí, ahora sí lo sé).*

Entonces ahora sí VES y SABES lo que está haciendo: está agarrando un gato.

Situación 14. COCINA DE LA CASA

En esta situación el personaje está en la cocina preparando algo para comer, pero el participante no puede ver lo que prepara porque la persona está de espaldas.

Se le dice al participante: *Él está en la cocina y está haciendo algo.*

Parte A. Preguntas:

1. *Dime qué ves. ¿Ves al personaje? (Sí)*
2. *¿Y tú VES lo que está haciendo él? (No lo veo).*
3. *¿Entonces SABES lo que está haciendo él? (No lo sé).*

Entonces no VES y no SABES lo que está haciendo

Parte B. Acto seguido, el personaje que está preparando la bebida se gira para mostrar lo que está preparando. Entonces se le pregunta:

4. *¿Ahora tú puedes ver lo que hizo? (Sí, lo veo).*
5. *¿Entonces SABES lo que hizo él? (Sí, ahora sí lo sé)*

Entonces ahora sí VES y SABES que lo que hizo: es café/leche.

Situación 15. BAÑO DE LA CASA

En esta situación el personaje está en el baño de la casa, de espaldas, al lado de la bañera, haciendo como que lava algo.

Se le dice al participante: *Él está en la bañera y está lavando algo.*

Parte A. Preguntas:

1. *Dime qué ves. ¿Ves al personaje? (Sí).*
2. *¿Y tú VES lo que está lavando él? (No lo veo).*
3. *¿Entonces SABES lo que está lavando él? (No lo sé).*

Entonces no VES y no SABES lo que está lavando.

Parte B. Acto seguido, el personaje que está lavando se gira y se aprecia que está lavando un perro. Entonces se le pregunta:

4. *¿Ahora puedes ver lo que está lavando? (Sí, lo veo).*
5. *¿Entonces SABES lo que está lavando él? (Sí, ahora sí lo sé).*

Entonces ahora sí VES y SABES lo que está lavando: es un perro.

Situación 16. JARDÍN

En esta situación se observa un jardín en el que el personaje está tapado con un arbusto. Hay algo roto, pero no se aprecia bien lo que hace exactamente.

Se le dice al participante: *Ella está en el jardín y está haciendo algo.*

Parte A. Preguntas:

1. *Dime qué ves. ¿Ves al personaje? (Sí).*
2. *¿Y tú VES lo que está haciendo ella? (No lo veo).*
3. *¿Entonces SABES lo que está haciendo ella? (No lo sé).*

Entonces no VES y no SABES lo que está haciendo.

Parte B. Acto seguido, desaparece el arbusto y se ve al personaje que está golpeando una TV. Entonces se le pregunta:

4. *¿Ahora puedes ver lo que está golpeando? (Sí, lo veo).*
5. *¿Entonces SABES lo que está golpeando ella? (Sí, ahora sí lo sé).*

Entonces ahora sí VES y SABES lo que está golpeando: es una TV.

Situación 17. SUPERMERCADO

En esta situación se observa el supermercado donde se ve al personaje pagando, pero no se ve lo que compra.

Se le dice al participante: *Ella está en el súper y está comprando algo.*

Parte A. Preguntas:

1. *Dime qué ves. ¿Ves al personaje? (Sí).*
2. *¿Y tú VES lo que está comprando ella? (No lo veo).*
3. *¿Entonces SABES lo que está comprando ella? (No lo sé).*

Entonces no VES y no SABES lo que está comprando.

Parte B. Acto seguido, el personaje que está comprando se gira y se muestra que ha comprado una planta. Entonces se le pregunta:

4. *¿Ahora tú puedes ver lo que compró? (Sí, lo veo)*
5. *¿Entonces SABES lo que compró ella? (Sí, ahora sí lo sé).*

Entonces ahora sí VES y SABES lo que compró: es una planta.

Situación 18. DORMITORIO DE LA CASA

En esta situación se observa un dormitorio de la casa en que el personaje está sentado de espaldas, en un escritorio.

Se le dice al participante: *Ella está en su cuarto y está jugando.*

Parte A. Preguntas:

1. *Dime qué ves. ¿Ves al personaje? (Sí).*
2. *¿Y tú VES con qué está jugando? (No lo veo).*
3. *¿Entonces SABES con qué está jugando? (No lo sé).*

Entonces no VES y no SABES con lo que está jugando.

Parte B. Acto seguido, el personaje que está jugando se gira y deja ver que está jugando a las cartas. Entonces se le pregunta:

4. *¿Ahora puedes ver con qué está jugando? (Sí, lo veo).*
5. *¿Entonces SABES con qué está jugando ella? (Sí, ahora sí lo sé).*

Entonces ahora sí VES y SABES con qué está jugando: con cartas.

Situación 19. ESCUELA

En esta situación se observa una escuela y un personaje que está cargando algo dentro de una caja cerrada.

Se le dice al participante: *Él está en la escuela y está cargando algo en la caja.*

Parte A. Preguntas:

1. *Dime qué ves. ¿Ves al personaje? (Sí).*
2. *¿Y tú VES que hay en la caja que está cargando él? (No lo veo).*
3. *¿Entonces SABES que hay en la caja que está cargando él? (No lo sé).*

Entonces no VES y no SABES lo que está cargando.

Parte B. Acto seguido, el personaje abre la caja y se ve un pastel. Entonces se le pregunta:

4. *¿Ahora tú puedes ver que hay dentro de la caja? (Sí, lo veo).*
5. *¿Entonces SABES que hay en la caja que carga él? (Sí, ahora sí lo sé).*

Entonces ahora sí VES y SABES lo que está cargando en la caja: es un pastel.

Situación 20. ENTRADA DE LA CASA

En esta situación el personaje va a entrar en la casa. Ella está haciendo algún movimiento, pero hay una planta que la tapa.

Se le dice al participante: *Ella va a entrar en la casa y está haciendo algo.*

Parte A. Preguntas:

1. *Dime qué ves. ¿Ves al personaje? (Sí).*
2. *¿Y tú VES lo que está haciendo ella? (No lo veo).*
3. *¿Entonces SABES lo que está haciendo ella? (No lo sé).*

Entonces no VES y no SABES lo que está haciendo.

Parte B. Acto seguido, la planta ya no tapa al personaje y se aprecia que se sacó los zapatos. Entonces se le pregunta:

4. *¿Ahora tú puedes ver lo que hace ella? (Sí, lo veo).*
5. *¿Entonces SABES lo que hace ella? (Sí, ahora sí lo sé).*

Entonces ahora sí VES y SABES lo que está haciendo: sacándose los zapatos.

Módulo C. Saber informar sobre lo que sabe la otra persona cuando esta no ha visto lo sucedido

En este módulo se plantean 10 situaciones diferentes con cinco preguntas cada una. El lector puede comprobar las respuestas correctas esperadas entre paréntesis. Cada pregunta tiene un valor de un punto y la puntuación máxima en cada situación son 5 puntos. Al comienzo de la situación se plantea una pregunta de control –la cual no se puntúa– para comprobar que el participante sabe nombrar lo que hizo. Es requisito que sepa responderla para continuar con el resto de las preguntas.

Situación 21. COCINA DE LA CASA

En esta situación el participante observa una cocina. Hay una sandía encima de la mesa y un cuchillo para cortarla. El personaje está fuera de la cocina, de espaldas, y no ve lo que hace el participante.

Se le dice al participante: *Te pido que cortes esta sandía con este cuchillo.*

Pregunta control: *¿Qué cortaste?* (La sandía).

Parte A. Preguntas:

1. *Dime qué ves. ¿Ves al personaje?* (Si).
2. *¿Ella ve lo que cortaste?* (No).
3. *¿Entonces ella sabe lo que has cortado?* (No).

Entonces ella no VE y no SABE lo que has cortado.

Parte B. Acto seguido, el personaje entra en la cocina. Entonces se le pregunta al participante:

4. *Ahora que ella está aquí, ¿ella puede ver la sandía cortada?* (Si).
5. *¿Entonces ella sabe que la sandía está cortada?* (Si).

Entonces ella ahora sí VE y sí SABE lo que has cortado: es una sandía.

Situación 22. DORMITORIO DE LA CASA

En esta situación el participante observa un dormitorio. En el suelo hay una bolsa fuera del cubo de la basura. El personaje está de espaldas al lado de la lámpara y no ve lo que hace el participante.

Se le dice al participante: *Te pido que metas la basura en el cubo.*

Pregunta control: *¿Qué metiste?* (La basura).

Parte A. Preguntas:

1. *Dime qué ves. ¿Ves al personaje?* (Sí).
2. *¿Ella ve lo que metiste?* (No).
3. *¿Entonces ella sabe lo que has metido?* (No).

Entonces ella no VE y no SABE lo que has metido en el cubo.

Parte B. Acto seguido, el personaje se da la vuelta mirando el cubo de basura. Entonces se le pregunta al participante:

4. *Ahora que ella está aquí, ¿ella puede ver lo que metiste en el cubo?* (Sí).
5. *¿Entonces ella sabe lo que has metido?* (Sí).

Entonces ella ahora sí VE y sí SABE lo que has metido en el cubo: es la basura.

Situación 23. JARDÍN DE LA CASA

En esta situación el participante observa un jardín con algunas plantas y encima de la mesa aparece una regadera para que riegue las plantas. El personaje está de espalda y no ve la regadera.

Se le dice al participante: *Te pido que riegues las plantas con esta regadera.*

Pregunta control: *¿Qué regaste?* (Las plantas).

Parte A. Preguntas:

1. *Dime qué ves. ¿Ves al personaje?* (Sí).
2. *¿Ella ve lo que regaste?* (No).
3. *¿Entonces ella sabe lo que has regado?* (No).

Entonces ella no VE y no SABE lo que has regado.

Parte B. Acto seguido, el personaje se da la vuelta y ve las plantas regadas. Entonces se le pregunta al participante:

4. *Ahora que ella está aquí, ¿ella puede ver las plantas regadas?* (Sí).
5. *¿Entonces ella sabe lo que has regado?* (Sí).

Entonces ella ahora sí VE y sí SABE lo que has regado: son las plantas.

Situación 24. ESCUELA

En esta situación el participante observa una escuela en la que hay una pizarra y, arriba de la mesa, un marcador para que dibuje un sol en la pizarra. El personaje está de espalda cerca de la puerta.

Se le dice al participante: *Te pido que dibujes un sol en la pizarra.*

Pregunta control: *¿Qué dibujaste?* (Un sol).

Parte A. Preguntas:

1. *Dime qué ves. ¿Ves al personaje?* (Sí).
2. *¿Él ve lo que dibujaste?* (No).
3. *¿Entonces él sabe lo que has dibujado?* (No).

Entonces él no VE y no SABE lo que has dibujado.

Parte B. Acto seguido, el personaje aparece mirando la pizarra. Entonces se le pregunta al participante:

4. *Ahora que él está aquí, ¿él puede ver qué dibujaste en la pizarra?* (Sí).
5. *¿Entonces él sabe lo que dibujaste?* (Sí).

Entonces el ahora sí VE y sí SABE lo que has dibujado: es un sol.

Situación 25. LIVING DE LA CASA

En esta situación el participante observa el living de una casa donde hay una batería de música para que la toque. El personaje está fuera del living, lejos de la batería.

Se le dice al participante: *Te pido que toques la batería.*

Pregunta control: *¿Qué tocaste?* (La batería).

Parte A. Preguntas:

1. *Dime qué ves. ¿Ves al personaje?* (Sí).
2. *¿Él ve lo que tocas?* (No).
3. *¿Entonces él sabe lo que has tocado?* (No).

Entonces él no VE y no SABE lo que has tocado.

Parte B. Acto seguido, el personaje aparece dentro del living. Entonces se le pregunta al participante:

4. *Ahora que él está aquí, ¿él puede ver lo que tocas?* (Sí).
5. *¿Entonces él sabe lo que tocas?* (Sí).

Entonces el ahora sí VE y sí SABE lo que has tocado: es la batería.

Situación 26. JARDÍN DE LA CASA

En esta situación el participante observa un jardín y una manguera cerca del coche para que lave el coche. El personaje está de espaldas al coche.

Se le dice al participante: *Te pido que laves el coche con esta manguera.*

Pregunta control: *¿Qué lavaste? (El coche).*

Parte A. Preguntas:

1. *Dime qué ves. ¿Ves al personaje? (Sí).*
2. *¿Él ve con qué lavaste? (No).*
3. *¿Entonces él sabe con qué lo has lavado? (No).*

Entonces él no VE y no SABE con qué lo has lavado.

Parte B. Acto seguido, el personaje aparece mirando el coche. Entonces se le pregunta al participante:

4. *Ahora que él está aquí, ¿él puede ver la manguera con la que lo lavaste? (Sí).*
5. *¿Entonces él sabe con qué has lavado el coche? (Sí).*

Entonces él ahora sí VE y sí SABE con qué lo has lavado: con una manguera.

Situación 27. DORMITORIO DE LA CASA

En esta situación se muestra un dormitorio y hay un mando para que el participante encienda la televisión. El personaje está de espaldas.

Se le dice al participante: *Te pido que enciendas la tele con este mando.*

Pregunta control: *¿Qué encendiste? (La televisión).*

Parte A. Preguntas:

1. *Dime qué ves. ¿Ves al personaje? (Sí).*
2. *¿Ella ve qué encendiste? (No).*
3. *¿Entonces ella sabe que has encendido la TV? (No).*

Entonces ella no VE y no SABE que has encendido la TV.

Parte B. Acto seguido, el personaje está mirando la televisión. Entonces se le pregunta al participante:

4. *Ahora que ella está aquí, ¿ella ve que encendiste la TV? (Sí)*
5. *¿Entonces ella sabe que has encendido? (Sí).*

Entonces ella ahora sí VE y sí SABE que has encendido la TV.

Situación 28. COCINA DE LA CASA

En esta situación el participante aparece en la cocina y sobre la mesa hay un plato con la hamburguesa para que la caliente en el microondas. La otra persona está de espaldas cerca de la puerta.

Se le dice al participante: *Te pido que calientes la hamburguesa en el microondas.*

Pregunta control: *¿Qué calentaste?* (La hamburguesa).

Parte A. Preguntas:

1. *Dime qué ves. ¿Ves al personaje?* (Sí).
2. *¿Él ve qué estás calentando?* (No).
3. *¿Entonces él sabe qué estás calentando?* (No).

Entonces él no VE y no SABE lo que has calentado.

Parte B. Acto seguido, la persona viene caminando hasta la cocina. Entonces se le pregunta al participante:

4. *Ahora que él está aquí, ¿puede ver qué calentaste?* (Sí).
5. *¿Entonces él sabe qué has calentado?* (Sí).

Entonces él ahora sí VE y sí SABE que has calentado la hamburguesa.

Situación 29. JARDÍN DE LA CASA

En esta situación se muestra un jardín y en el suelo hay una piedra para que el participante la ponga encima de la mesa. El personaje está de espaldas cerca de la mesa.

Se le dice al participante: *Te pido que pongas esta piedra encima de la mesa.*

Pregunta control: *¿Qué pusiste encima de la mesa?* (La piedra).

Parte A. Preguntas:

1. *Dime qué ves. ¿Ves al personaje?* (Sí).
2. *¿Ella ve qué pusiste?* (No).
3. *¿Entonces ella sabe lo que has puesto?* (No).

Entonces ella no VE y no SABE lo que has puesto encima de la mesa.

Parte B. Acto seguido, el personaje se gira y observa la mesa. Entonces se le pregunta al participante:

4. *Ahora que ella está aquí, ¿ella puede ver qué pusiste encima de la mesa?* (Sí).
5. *¿Entonces ella sabe lo que has puesto encima de la mesa?* (Sí).

Entonces ella ahora sí VE y sí SABE lo que has puesto encima de la mesa: es la piedra.

Situación 30. BAÑO DE LA CASA

En esta situación, el participante observa un baño y encima del lavabo hay una toalla para que seque el lavabo. El personaje está de espalda cerca de la puerta.

Se le dice al participante: *Te pido que seques el lavabo con esta toalla.*

Pregunta control: *¿Qué secaste?* (El lavabo).

Parte A. Preguntas:

1. *Dime qué ves. ¿Ves al personaje?* (Sí).
2. *¿Ella ve lo que secaste?* (No).
3. *¿Entonces ella sabe lo que has secado?* (No).

Entonces ella no VE y no SABE lo que has secado.

Parte B. Acto seguido, el personaje se gira y mira el lavabo. Entonces se le pregunta al participante:

4. *Ahora que ella está aquí, ¿ella puede ver el lavabo seco?* (Sí).
5. *¿Entonces ella sabe que el lavabo está seco?* (Sí.)

Entonces ella ahora sí VE y sí SABE que lo que has secado es el lavabo del baño.

2.ª Parte. Toma de perspectiva emocional

Esta parte del protocolo está diseñada para enseñar a informar sobre el propio comportamiento y sobre el comportamiento de otro en cuanto a emociones.

Módulo A. Saber informar sobre la emoción propia y la de otra persona

En este módulo se plantean diez situaciones diferentes con seis preguntas cada una. El lector puede comprobar las respuestas correctas esperadas entre paréntesis. Cada pregunta tiene un valor de 1 punto, excepto el par 5a y 5b, que puntúa de manera conjunta, esto es, se requiere responder ambas preguntas de manera correcta para obtener un punto. La puntuación máxima en cada situación son 5 puntos.

Situación 31. SUPERMERCADO. TRISTEZA/ALEGRÍA

En esta situación el personaje está observando la góndola del súper donde hay plantas y flores que están marchitas. El personaje tiene cara de triste.

Se le dice al participante: *Míralo, él está observando la góndola y ve esas plantas marchitas.*

Parte A. Preguntas:

1. *¿Cómo se siente él cuando observa las plantas marchitas?* (Triste).
2. *¿Por qué él se siente triste?* (Porque las plantas están marchitas).

Parte B. Acto seguido, se invita al participante a comprar unas bebidas. Entonces se le dice al participante: *Mira estas bebidas en el mostrador, tú debes comprarlas. Debes dar el dinero al vendedor.* Sin embargo, el participante ganará un sorteo y no necesitará pagar.

Preguntas:

3. *¿Cómo te sientes tú al ganar el sorteo en el súper?* (Contento).
4. *¿Por qué te sientes contento?* (Me gané un sorteo en el súper).
- 5.a *¿Quién está triste?* (Él).
- 5.b *¿Quién está contento?* (Yo).

Situación 32. PLAZA. SORPRESA/ASCO

En esta situación el personaje está sentado en un banco de una plaza. De pronto, se da cuenta de que hay un ordenador en el suelo y pone cara de sorpresa.

Se le dice al participante: *Ella está sentada en el banco y se da cuenta de que hay un ordenador en el suelo.*

Parte A. Preguntas:

1. *¿Cómo se siente ella cuando se da cuenta de que hay un ordenador en el suelo?* (Sorprendida).
2. *¿Por qué ella se siente sorprendida?* (Porque hay un ordenador en el suelo).

Parte B. Acto seguido, se invita al participante a mover una piedra. Se le dice al participante: *Mira la piedra, tú debes moverla.* Al moverla verá que debajo hay un grupo de bichos en el suelo.

Preguntas:

3. *¿Cómo te sientes tú al observar los bichos en el suelo?* (Asqueado).
4. *¿Por qué te sientes asqueado?* (Porque me dan asco los bichos).
- 5.a *¿Quién está sorprendido?* (Ella).
- 5.b *¿Quién está asqueado?* (Yo).

Situación 33. DORMITORIO. ALEGRÍA/SUSTO

En esta situación el personaje está acostado cerca de la TV viendo su programa favorito y pone cara de contento.

Se le dice al participante: *Ella está viendo en la TV su programa favorito.*

Parte A. Preguntas:

1. *¿Cómo se siente ella cuando empieza su programa favorito?* (Contenta).
2. *¿Por qué ella se siente contenta?* (Porque empezó su programa favorito).

Parte B. Acto seguido, se invita al participante a mirar los libros cuando entra un perro y le ladra con agresividad.

Entonces se le dice al participante: *Mira, hay un perro ladrándote.*

Preguntas:

3. *¿Cómo te sientes tú cuando el perro ladra y gruñe?* (Asustado).
4. *¿Por qué te sientes asustado?* (Porque el perro ladra de manera agresiva).
- 5.a *¿Quién está contento?* (Ella).
- 5.b *¿Quién está asustado?* (Yo).

Situación 34. CALLE. ENOJO/TRISTEZA

En esta situación el personaje está en la calle acercándose a su coche, cuando se da cuenta de que el vidrio está roto, y se enoja.

Se le dice al participante: *Él está en la calle y se da cuenta de que el vidrio del coche está roto.*

Parte A. Preguntas:

1. *¿Cómo se siente él al ver su coche con el vidrio roto?* (Enojado).
2. *¿Por qué él se siente enojado?* (Porque el vidrio del coche está roto).

Parte B. Acto seguido, el participante encuentra una caja de galletas. Se le dice al participante: *¡Mira esta caja de galletas! Tú debes abrirla.*

Al abrirla comprueba que no hay más galletas.

Preguntas:

3. *¿Cómo te sientes tú cuando abres la caja de galletas y está vacía?* (Triste).
4. *¿Por qué te sientes triste?* (Porque no hay más galletas).
- 5.a *¿Quién está enojado?* (Él).
- 5.b *¿Quién está triste?* (Yo).

Situación 35. LIVING. SUSTO/SORPRESA

En esta situación el personaje está sentado en el sillón mirando la TV y de pronto aparece un fantasma en la pantalla, por lo que se asusta.

Se le dice al participante: *Ella está mirando la TV y ha aparecido un fantasma.*

Parte A. Preguntas:

1. *¿Cómo se siente ella cuando aparece el fantasma?* (Asustada).
2. *¿Por qué ella se siente asustada?* (Porque apareció un fantasma en la TV).

Parte B. Acto seguido, en el mismo escenario, se le pide al participante que barra la alfombra. Se le dice al participante: *Mira esta alfombra, tú debes moverla con la escoba.* Cuando lo hace, se descubre que la alfombra esconde unos fideos debajo.

Preguntas:

3. *¿Cómo te sentiste tú cuando viste los fideos?* (Sorprendido).
4. *¿Por qué te sientes sorprendido?* (Porque no me esperaba los fideos).
- 5.a *¿Quién está asustado?* (Ella)
- 5.b *¿Quién está sorprendido?* (Yo).

Situación 36. JARDÍN. TRISTEZA/ENOJO

En esta situación el personaje está jugando con la pelota, cuando esta se desinfla. Entonces el personaje se pone triste.

Se le dice al participante: *Ella está jugando con la pelota y se le desinfla.*

Parte A. Preguntas

1. *¿Cómo se siente ella cuando se le rompe la pelota?* (Triste).
2. *¿Por qué ella se siente triste?* (Porque se rompió la pelota).

Parte B. Acto seguido, se le pide al participante que levante el trapo que tapa la bici. Se le dice al participante: *Mira esta bici. Tú debes destaparla.* Tras levantar la tarjeta, se observa la bici rota.

Preguntas:

3. *¿Cómo te sientes tú al romperse la bici?* (Enojado).
4. *¿Por qué te sientes enojado?* (Porque se rompió la bici).
- 5.a *¿Quién está triste?* (Ella).
- 5.b *¿Quién está enojado?* (Yo).

Situación 37. OFICINA. ENOJO/ALEGRÍA

En esta situación el personaje está trabajando con el ordenador, cuando toca un botón y el ordenador se rompe, por lo que se enoja.

Se le dice al participante: *Ella está trabajando en el ordenador y se le ha roto.*

Parte A. Preguntas:

1. *¿Cómo se siente ella cuando se rompe el ordenador?* (Enojada).
2. *¿Por qué ella se siente enojada?* (Porque se rompió el ordenador).

Parte B. Acto seguido, el participante abre una caja cerrada. Se le dice al participante: *Mira esta caja. Tú debes abrirla.* Al abrirla, hay una tarjeta felicitándolo por lo bien que trabaja.

Preguntas:

3. *¿Cómo te sientes tú cuando te ganas un regalo?* (Contento).
4. *¿Por qué te sientes contento?* (Me gane un regalo).
- 5.a *¿Quién está enojado?* (Ella).
- 5.b *¿Quién está contento?* (Yo).

Situación 38. COCINA. ASCO/SORPRESA

En esta situación el personaje está con una zanahoria podrida en la mano. Mientras la huele pone cara de asco.

Se le dice al participante: *Él huele una zanahoria que está podrida.*

Parte A. Preguntas:

1. *¿Cómo se siente él cuando huele la zanahoria?* (Asqueado).
2. *¿Por qué él se siente asqueado?* (Está podrida).

Parte B. Acto seguido, el participante debe abrir una puerta. Se le dice al participante: *Mira esta puerta. Tú debes abrirla.*

Al abrirla, le aparece una vaca, de apariencia amigable, entrando por la puerta.

Preguntas:

3. *¿Cómo te sientes tú cuando aparece la vaca en la cocina?* (Sorprendido).
4. *¿Por qué te sientes sorprendido?* (Me apareció una vaca en la cocina).
- 5.a *¿Quién está asqueado?* (Él).
- 5.b *¿Quién está sorprendido?* (Yo).

Situación 39. ESCUELA. SORPRESA/ENOJO

En esta situación el personaje está saltando en el suelo cuando este se rompe. El personaje pone cara de sorpresa.

Se le dice al participante: *Ella está saltando sobre el suelo y se ha roto.*

Parte A. Preguntas:

1. *¿Cómo se siente ella cuando salta?* (Sorprendida).
2. *¿Por qué ella se siente sorprendida?* (Porque se rompe el suelo).

Parte B. Acto seguido, se pide al participante a armar una torre de cubos. Se le dice al participante: *Mira esta torre de cubos. Tú debes armarla.* De repente, llega otra persona y la tira intencionalmente.

Preguntas:

3. *¿Cómo te sientes tú cuando tiran la torre que estabas armando?* (Enojado).
4. *¿Por qué te sientes enojado?* (Me tiraron la torre de cubos).
- 5.a *¿Quién está sorprendido?* (Ella).
- 5.b *¿Quién está enojado?* (Yo).

Situación 40. JARDÍN. ALEGRÍA/TRISTEZA

En esta situación se ven varios personajes charlando animadamente en el parque con caras de alegría.

Se le dice al participante: *Ellos están charlando en el parque.*

Parte A. Preguntas:

1. *¿Cómo se sienten ellos charlando?* (Contentos).
2. *¿Por qué ellos se sienten contentos?* (Porque están con sus amigos).

Parte B. Acto seguido, aparecen unos globos atados a un árbol. Se le pide al participante que los agarre: *Mira estos globos. Tú debes agarrarlos.* Al hacerlo, se escapan volando hacia el cielo.

Preguntas:

3. *¿Cómo te sientes tú cuando los globos se escapan volando?* (Triste).
4. *¿Por qué te sientes triste?* (Porque los globos se escapan volando).
- 5.a *¿Quién está contento?* (Ellos).
- 5.b *¿Quién está triste?* (Yo).

Módulo B. Saber informar sobre la emoción de otra persona y sobre cómo se sentiría uno mismo si fuera la otra persona

En este módulo se plantean diez situaciones diferentes con seis preguntas cada una. El lector puede comprobar las respuestas correctas esperadas entre paréntesis. Cada pregunta tiene un valor de 1 punto, excepto la pregunta 4, que no puntúa, dado que es una pregunta control. Se presentan entre paréntesis posibles opciones de respuesta esperada en la pregunta control. Lo que se responda a esta pregunta control determina las posibles opciones de respuesta en las preguntas 5 y 6. La puntuación máxima en cada situación son 6 puntos.

Situación 41. COCINA DE LA CASA. ALEGRÍA/ASCO

En esta situación el personaje está sentado en una silla comiendo un sándwich que en su interior está lleno de moscas. El personaje tiene cara de alegría.

Se le dice al participante: *Parece que está contento y le gusta comer moscas. Mira su cara de placer. Parece que le gustan.*

Preguntas:

1. *Dime, ¿qué hace el personaje?* (Come un sándwich con moscas).
2. *¿Cómo se siente él cuando come un sándwich con moscas?* (Contento).
3. *¿Por qué se siente contento?* (Porque le gustan).
4. Pregunta control. *¿A ti te gusta el sándwich con moscas?* (No/Sí).
5. *Entonces, si tuvieras que comer el sándwich con moscas, ¿cómo te sentirías?* (Me sentiría mal/bien, con asco/ilusionado...).
6. *¿Por qué te sentirías mal/bien?*

Tras esto, se le pide que imagine que él/ella es el personaje con el fin de que tome la perspectiva de la otra persona.

7. *Ahora presta atención. Imagina. Si tú fueras como él y estuvieses comiendo el sándwich con moscas, ¿cómo te sentirías tú?* (Contento).

Situación 42. ESTACIÓN DE TREN. ASCO/ALEGRÍA

En esta situación el personaje está en una estación de tren esperando que llegue el suyo. Todos los trenes son rojos, pero aparece un tren con colores de arcoíris con música y luces. El personaje tiene cara de asco.

Se le dice al participante: *Parece que está asqueado y no le gusta lo que observa. Mira su cara de asco. Parece que no le gusta.*

Preguntas:

1. *Dime, ¿qué hace el personaje?* (Observa el tren de colores).
2. *¿Cómo se siente él cuando observa el tren de colores de arcoíris con música y luces?* (Asqueado).
3. *¿Por qué se siente asqueado?* (Porque no le gusta).
4. Pregunta control. *¿A ti te gustan los trenes con colores de arcoíris con música y luces?* (Sí/No).
5. *Entonces, si tuvieras que observar este tren, ¿cómo te sentirías?* (Me sentiría bien/mal, asustado/ilusionado...).
6. *¿Por qué te sentirías bien/mal?*

Tras esto, se le pide que imagine que él/ella es el personaje con el fin de que tome la perspectiva de la otra persona.

7. *Ahora presta atención. Imagina. Si tú fueras como él y estuvieses observando el tren de colores, ¿cómo te sentirías tú?* (Asqueado/a).

Situación 43. COCINA. SUSTO/ALEGRÍA

En esta situación el personaje está en la cocina y ve una tarta de cumpleaños en la mesa. El personaje tiene cara de asustado.

Se le dice al participante: *Parece que está asustado con la tarta que encuentra. Mira su cara de asustado.*

Preguntas:

1. *Dime, ¿qué hace el personaje?* (Encuentra una tarta de cumpleaños).
2. *¿Cómo se siente él cuando encuentra la tarta de cumpleaños?* (Asustado).
3. *¿Por qué se siente asustado?* (Porque no le gusta la tarta de cumpleaños).
4. Pregunta control. *¿A ti te gusta la tarta de cumpleaños?* (Sí/No).
5. *Entonces, si encontraras una tarta de cumpleaños, ¿cómo te sentirías?* (Me sentiría bien, mal/ con asco/ilusionado...).
6. *¿Por qué te sentirías bien/mal?*

Tras esto, se le pide que imagine que él/ella es el personaje con el fin de que tome la perspectiva de la otra persona.

7. *Ahora presta atención. Imagina. Si tú fueras como él y hubieras encontrado una tarta de cumpleaños, ¿cómo te sentirías tú?* (Asustado/a).

Situación 44. DORMITORIO. SORPRESA/TRISTEZA

En esta situación el personaje está sentado en la cama, con cara de sorpresa, cuidando a una persona enferma.

Se le dice al participante: *Parece que está sorprendida al cuidar de la persona enferma. Mira su cara de sorprendida.*

Preguntas:

1. *Dime, ¿qué hace el personaje?* (Cuida a una persona enferma).
2. *¿Cómo se siente ella cuando cuida a la persona enferma?* (Sorprendida).
3. *¿Por qué se siente sorprendida?* (Porque o le gusta ver a la persona enferma).
4. Pregunta control. *¿A ti te gusta cuidar a una persona enferma?* (No/Sí).
5. *Entonces, si tuvieras que cuidar a una persona enferma, ¿cómo te sentirías?* (Me sentiría bien, mal/con asco/ilusionado...).
6. *¿Por qué te sentirías bien/mal?*

Tras esto, se le pide que imagine que él/ella es el personaje con el fin de que tome la perspectiva de la otra persona.

7. *Ahora presta atención. Imagina. Si tú fueras como ella y estuvieras cuidando a una persona enferma, ¿cómo te sentirías tú?* (Sorprendido/a).

Situación 45. FARMACIA. ALEGRÍA/ENOJO

En esta situación el personaje está en una farmacia. Tras finalizar sus compras y salir de la tienda, es empujado por una persona apresurada, provocando que se caiga al suelo junto con sus compras, las cuales se rompen. El personaje está contento.

Se le dice al participante: *Parece que está alegre y le gusta que lo empujen. Mira su cara de contento.*

Preguntas:

1. *Dime, ¿qué hace el personaje?* (Hace compras en la farmacia).
2. *¿Cómo se siente él cuando la persona lo empuja?* (Contento).
3. *¿Por qué se siente contento?* (Porque le gusta que lo empujen).
4. Pregunta control. *¿A ti te gusta que te empujen?* (Sí/No).
5. *Entonces, si estuvieras haciendo tus compras y una persona te empujara, ¿cómo te sentirías?* (Me sentiría bien/mal/enojado/asustado...).
6. *¿Por qué te sentirías bien/mal?*

Tras esto, se le pide que imagine que él/ella es el personaje con el fin de que tome la perspectiva de la otra persona.

7. *Ahora presta atención. Imagina. Si tú fueras como él y una persona te empujara, ¿cómo te sentirías tú?* (Contento/a).

Situación 46. SUPERMERCADO. TRISTEZA/ALEGRÍA

En esta situación el personaje está en la caja del supermercado terminando de pagar una planta cuando le dan un regalo por su compra y se pone triste.

Se le dice al participante: *Parece que está triste y no le gusta que le hagan regalos. Mira su cara de tristeza.*

Preguntas:

1. *Dime, ¿qué hace el personaje?* (Está pagando por sus compras).
2. *¿Cómo se siente ella cuando le dan un regalo?* (Triste).
3. *¿Por qué se siente triste?* (Porque no le gustan que le hagan regalos).
4. *Pregunta control ¿A ti te gusta que te hagan regalos?* (Sí/No).
5. *Entonces, si estuvieras pagando por tus compras y recibieras un regalo, ¿cómo te sentirías?* (Me sentiría bien/mal/contento...).
6. *¿Por qué te sentirías bien/mal?*

Tras esto, se le pide que imagine que él/ella es el personaje con el fin de que tome la perspectiva de la otra persona.

7. *Ahora presta atención. Imagina. Si tú fueras como ella y recibieras un regalo, ¿cómo te sentirías tú?* (Triste).

Situación 47. PRADERA. ENOJO/MIEDO

En esta situación el personaje está en una pradera. Va a entrar a su coche y encuentra una araña. El personaje se enoja.

Se le dice al participante: *Parece que está enojada al encontrar una araña en su coche. Mira su cara de enojada.*

Preguntas:

1. *Dime, ¿qué hace el personaje?* (Va a entrar a su coche).
2. *¿Cómo se siente ella cuando encuentra una araña en su coche?* (Enojada).
3. *¿Por qué se siente enojada?* (Porque no le gusta).
4. *Pregunta control: ¿A ti te gusta encontrar una araña en el coche?* (No/Sí).
5. *Entonces, si encontraras una araña en el coche, ¿cómo te sentirías?* (No me sentiría bien, mal/con asco/ilusionado...).
6. *¿Por qué te sentirías bien/mal?*

Tras esto, se le pide que imagine que él/ella es el personaje con el fin de que tome la perspectiva de la otra persona.

7. *Ahora presta atención. Imagina. Si tú fueras como ella y encontraras una araña en el coche, ¿cómo te sentirías tú?* (Enojado/a).

Situación 48. DORMITORIO. ASCO/ALEGRÍA

En esta situación el personaje está mirando por la ventana del cuarto con cara de asco mientras observa una mariposa volando.

Se le dice al participante: *Parece que siente asco cuando mira la mariposa. Mira su cara de asqueado.*

Preguntas:

1. *Dime, ¿qué hace el personaje?* (Está mirando por la ventana).
2. *¿Cómo se siente ella cuando mira la mariposa volando?* (Asqueada).
3. *¿Por qué se siente asqueado?* (Porque no le gusta).
4. Pregunta control: *¿A ti te gusta ver las mariposas volando?* (Sí/No).
5. *Entonces, si estuvieras mirando por la ventana y vieras una mariposa volando, ¿cómo te sentirías?* (me sentiría bien, mal/con asco/ilusionado/a...).
6. *¿Por qué te sentirías bien/mal?*

Tras esto, se le pide que imagine que él/ella es el personaje con el fin de que tome la perspectiva de la otra persona.

7. *Ahora presta atención. Imagina. Si tú fueras como ella y estuvieras mirando por la ventana y vieras una mariposa, ¿cómo te sentirías tú?* (Asqueado/a).

Situación 49. LIVING DE LA CASA. TRISTEZA/SORPRESA

En esta situación el personaje está llegando al living de la casa y encuentra que sus amigos estaban allí escondidos y le han organizado una fiesta. Al verlos, se siente triste.

Se le dice al participante: *Parece que está triste y no le gusta que sus amigos le hayan preparado una fiesta. Mira su cara de tristeza.*

Preguntas:

1. *Dime, ¿qué hace el personaje?* (Está entrando a su casa).
2. *¿Cómo se siente ella cuando sus amigos le organizan una fiesta?* (Triste).
3. *¿Por qué se siente triste?* (Porque no le gusta).
4. Pregunta control: *¿A ti te gusta que tus amigos te preparen una fiesta sorpresa?* (Sí/No).
5. *Entonces, si al entrar a tu casa vieras que tus amigos te han organizado una fiesta, ¿cómo te sentirías?* (Me sentiría bien, mal/con asco, ilusionado...).
6. *¿Por qué te sentirías bien/mal?*

Tras esto, se le pide que imagine que él/ella es el personaje con el fin de que tome la perspectiva de la otra persona.

7. *Ahora presta atención. Imagina. Si tú fueras como ella y al entrar a tu casa vieras que tus amigos te han preparado una fiesta sorpresa, ¿cómo te sentirías tú?* (Triste).

Situación 50. DORMITORIO. ALEGRÍA/ENOJO

En esta situación el personaje está en la cama intentando dormir, pero no puede porque afuera se escuchan ruidos y un perro ladrando. El personaje está alegre.

Se le dice al participante: *Parece que está alegre y le gusta que haya ruidos mientras él intenta dormir. Mira su cara de contento. Parece que le gusta.*

Preguntas:

1. *Dime, ¿qué hace el personaje?* (Está intentando dormir).
2. *¿Cómo se siente él cuando escucha un ruido fuerte?* (Contento).
3. *¿Por qué se siente contento?* (Porque le gusta).
4. *Pregunta control: ¿A ti te gusta que mientras estás intentando dormir estés escuchando ruidos?* (No/Sí).
5. *Entonces, si estuvieras intentando dormir y escucharas ruidos, ¿cómo te sentirías?* (Me sentiría bien/mal/ilusionado/cansado...).
6. *¿Por qué te sentirías bien/mal?*

Tras esto, se le pide que imagine que él/ella es el personaje con el fin de que tome la perspectiva de la otra persona.

7. *Ahora presta atención. Imagina. Si tú fueras como él y estuviese intentando dormir mientras se escuchan ruidos, ¿cómo te sentirías tú?* (Contento/a).

3.^a Parte. Conducta prosocial

Esta parte del protocolo está diseñada para enseñar a darse cuenta de que otra persona necesita ayuda y cómo actuar para ayudarla.

Módulo A. Saber informar sobre la necesidad de ayuda de otra persona y ayudarla

En este módulo se plantean diez situaciones diferentes con cuatro preguntas cada una. El lector puede comprobar las respuestas correctas esperadas entre paréntesis. Cada pregunta tiene un valor de un punto. La puntuación máxima en cada situación son 4 puntos.

Situación 51. COCINA

En esta situación el personaje aparece todo transpirado, jadeando, y muestra síntomas de que tiene sed. A su vez, hay una botella de agua lejos de su alcance.

Se le dice al participante: *Mira, está todo transpirado y necesita tomar agua.*

Preguntas:

1. *¿Qué le pasa al personaje?* (Está cansado, tiene sed).
2. *¿Necesita ayuda? ¿Qué necesita?* (Necesita beber agua).
3. *¿Tú puedes ayudarlo?* (Sí).
4. *¿Cómo lo podrías ayudar?* (Alcanzándole el agua).

¡Adelante!

Situación 52. ENTRADA DE LA CASA

En esta situación el personaje aparece con muchas bolsas en las manos y necesita abrir la puerta, que está cerrada, para entrar a su casa. A su vez, la llave está lejos del alcance del personaje.

Se le dice al participante: *Mira, tiene muchas bolsas en las manos y necesita abrir la puerta.*

Preguntas:

1. *¿Qué le pasa al personaje?* (si la respuesta es muy corta, habría que seguir: *¿puede abrir la puerta?*).
2. *¿Necesita ayuda? ¿Qué necesita?* (Necesita las llaves).
3. *¿Tú puedes ayudarla?* (Sí).
4. *¿Cómo lo podrías ayudar?* (Alcanzándole las llaves).

¿Lo vas a hacer? ¡Adelante!

Situación 53. OFICINA

En esta situación el personaje está trabajando con su ordenador y muestra signos de hambre. Se toca con sus manos la barriga. A su vez, hay una manzana lejos del alcance del personaje.

Se le dice al participante: *Mira, se está tocando la panza, necesita comer la manzana.*

Preguntas:

1. *¿Qué le pasa al personaje?* (si la respuesta es muy corta, habría que seguir: *¿puede alcanzar la manzana?*).
2. *¿Necesita ayuda? ¿Qué necesita?* (Necesita comer la manzana).
3. *¿Tú puedes ayudarlo?* (Sí).
4. *¿Cómo lo podrías ayudar?* (Alcanzándole la manzana).

¿Lo vas a hacer? ¡Adelante!

Situación 54. CALLE

En esta situación un personaje en sillas de ruedas va por la calle y se le ha caído un libro. El personaje da muestras de no poder recogerlo.

Se le dice al participante: *Mira, está intentando levantar su libro que se ha caído al suelo.*

Preguntas:

1. *¿Qué le pasa al personaje?* (si la respuesta es muy corta, habría que seguir: *¿puede alcanzar el libro?*).
2. *¿Necesita ayuda? ¿Qué necesita?* (Necesita el libro).
3. *¿Tú puedes ayudarla?* (Sí).
4. *¿Cómo lo podrías ayudar?* (Alcanzándole el libro).

¿Lo vas a hacer? ¡Adelante!

Situación 55. ESTACIÓN DE TREN

En esta situación el personaje está en la estación de tren. Tiene el tique en las manos y se le cae al suelo, mientras corre a subirse al tren (el personaje se da cuenta, pero va apurado).

Se le dice al participante: *Mira, se le ha caído su tique para entrar al tren. Él está cerca del tren, que ya se va, y no le da tiempo a volver para recoger el tique.*

Preguntas:

1. *¿Qué le pasa al personaje?* (si la respuesta es muy corta, habría que seguir: *¿puede alcanzar el tique?*).
2. *¿Necesita ayuda? ¿Qué necesita?* (Necesita el tique).
3. *¿Tú puedes ayudarlo?* (Sí).
4. *¿Cómo podrías ayudar?* (Alcanzándole el tique).

¿Lo vas a hacer? ¡Adelante!

Situación 56. FARMACIA

En esta situación el personaje está sentado en una silla de ruedas, intentando tocar el timbre de la farmacia, que tiene la puerta cerrada, pero no lo está logrando, ya que el timbre está fuera de su alcance.

Se le dice al participante: *Mira, está intentando alcanzar el timbre que está fuera de su alcance.*

Preguntas:

1. *¿Qué le pasa al personaje?* (si la respuesta es muy corta, habría que seguir: *¿puede alcanzar a tocar el timbre?*).
 2. *¿Necesita ayuda? ¿Qué necesita?* (Necesita que le toque el timbre).
 3. *¿Tú puedes ayudar?* (Sí).
 4. *¿Cómo podrías ayudar?* (Tocándole el timbre).
- ¿Lo vas a hacer? ¡Adelante!*

Situación 57. ESTACIÓN DE SERVICIO

En esta situación el personaje está en la estación de servicio intentando llenar el tanque. Hay dos mangueras; una de ellas está rota. El personaje agarra la manguera rota y, al intentar echar la gasolina, la manguera no funciona.

Se le dice al participante: *Mira, está intentando llenar su tanque de gasolina, pero la manguera está rota.*

Preguntas:

1. *¿Qué le pasa al personaje?* (si la respuesta es muy corta, habría que seguir: *¿puede alcanzar la otra manguera?*).
 2. *¿Necesita ayuda? ¿Qué necesita?* (Necesita alcanzar la otra manguera).
 3. *¿Tú puedes ayudarlo?* (Sí).
 4. *¿Cómo podrías ayudar?* (Alcanzándole la otra manguera).
- ¿Lo vas a hacer? ¡Adelante!*

Situación 58. ESCUELA

En esta situación el personaje está en la escuela escribiendo en su cuaderno y se le cae el lápiz al suelo, lejos de donde está ella.

Se le dice al participante: *Mira, está intentando alcanzar su lápiz, que se ha caído al suelo y no llega.*

Preguntas:

1. *¿Qué le pasa al personaje?* (si la respuesta es muy corta, habría que seguir: *¿puede alcanzar el lápiz?*).
 2. *¿Necesita ayuda? ¿Qué necesita?* (Necesita alcanzar el lápiz).
 3. *¿Tú puedes ayudarlo?* (Sí).
 4. *¿Cómo podrías ayudar?* (Alcanzándole el lápiz).
- ¿Lo vas a hacer? ¡Adelante!*

Situación 59. BANCO DE LA PLAZA

En esta situación el personaje está sentado con un bebé sobre su regazo y se le cae el chupete del bebé al suelo. El personaje intenta recogerlo, pero no puede.

Se le dice al participante: *Mira, está intentando recoger el chupete del bebé, que se ha caído al suelo.*

Preguntas:

1. *¿Qué le pasa al personaje?* (si la respuesta es muy corta, habría que seguir: *¿puede alcanzar el chupete?*).
2. *¿Necesita ayuda? ¿Qué necesita?* (Necesita alcanzar el chupete).
3. *¿Tú puedes ayudar?*
4. *¿Cómo podrías ayudar?* (Alcanzándole el chupete).

¿Lo vas a hacer? ¡Adelante!

Situación 60. ESTACIONAMIENTO

En esta situación el personaje está llegando a su coche y busca las llaves en su bolsillo, da muestras de que no las encuentra. La llave está en el suelo más atrás.

Se le dice al participante: *Mira, está buscando las llaves para abrir la puerta del coche y no se ha dado cuenta de que están en el suelo.*

Preguntas:

1. *¿Qué le pasa al personaje?* (si la respuesta es muy corta, habría que seguir: *¿puede alcanzar las llaves?*).
2. *¿Necesita ayuda? ¿Qué necesita?* (Necesita alcanzar las llaves).
3. *¿Tú puedes ayudar?* (Sí).
4. *¿Cómo podrías ayudar?* (Alcanzándole las llaves).

¿Lo vas a hacer? ¡Adelante!

5.

Instrucciones para la aplicación de las viñetas

En este apartado se detallan los procedimientos para poder presentar las viñetas de las diferentes situaciones. A continuación, se ejemplificarán los procedimientos con una situación de cada uno de los módulos. De manera general, aquellas viñetas que aparecen con los estímulos rodeados de líneas discontinuas son para recortar y apoyar esos estímulos en las otras viñetas sobre la señal «X». Por tanto, las viñetas con líneas discontinuas únicamente sirven para obtener estímulos con los que trabajar, pero estas viñetas no se muestran al participante.

1.ª Parte. Toma de perspectiva cognitiva

Módulo A. Saber informar sobre lo que hace uno mismo y lo que hace otra persona cuando ambos comparten el mismo contexto

Escenario 1. Antes de comenzar, recorte los cubos de la viñeta que tiene marcados los estímulos con líneas discontinuas. Presente al participante la otra viñeta con los cubos vacíos. Mientras le dice: *Ella está llenando el cubo amarillo y tú vas a llenar el cubo rosa*, dele al participante la tarjeta del cubo rosa lleno para que la coloque sobre el cubo rosa vacío. A su vez, escoja un personaje femenino entre las opciones que se presentan en el protocolo y simule que el personaje pone el cubo amarillo lleno sobre el cubo amarillo vacío. Prosiga con las preguntas correspondientes del escenario.

Módulo B. Saber informar sobre lo que sabe la otra persona cuando no has visto lo sucedido

Escenario 11. Coloque la viñeta 11a sobre la mesa (no muestre la viñeta 11b al participante) y pida al participante que comente lo que ve para asegurarse de que está prestando atención al dibujo. Seguidamente, indique la descripción que viene al comienzo del escenario: *Él está en la cocina y está cocinando*. Tras esto, comience con las instrucciones y preguntas que aparecen en la parte A del escenario. Una vez finalizada esta parte, cambie la viñeta 11a por la 11b y prosiga con las instrucciones y preguntas que vienen descritas en la parte B del escenario.

Módulo C. Saber informar sobre lo que sabe la otra persona cuando esta no ha visto lo sucedido

Escenario 21. Antes de comenzar, recorte las tarjetas de la viñeta 21c por las líneas discontinuas. Coloque la tarjeta de la sandía entera sobre la marca X que hay en la mesa de la viñeta 21a. Asegúrese de que el participante no puede ver la viñeta 21b. Seguidamente, indique la descripción que viene al comienzo del escenario: *Te pido que partas esta sandía*. Para ello, pida al participante que cambie la tarjeta con la sandía entera por la sandía que está cortada. Tras esto, comience con las instrucciones y preguntas que aparecen en la parte A del escenario.

Una vez finalizada esta parte, cambie la viñeta por la 21b (asegúrese de que el participante no ve la viñeta 21a) y prosiga con las instrucciones y preguntas que vienen descritas en la parte B del escenario

2.ª Parte. Toma de perspectiva emocional

Módulo A. Saber informar sobre la emoción propia y la de otra persona

Escenario 31. Recorte el dinero y el cartel de felicidades de las viñetas 31 que tienen marcados los estímulos con líneas discontinuas. Coloque la viñeta general del escenario 31 sobre la mesa y pida al participante que comente lo que ve para asegurarse de que está prestando atención al dibujo. Seguidamente comience con las instrucciones y preguntas que aparecen en la parte A del escenario.

Una vez terminadas estas preguntas, se invita al participante a comprar unas bebidas. Para esto el participante debe agarrar la tarjeta recortada del dinero y dársela al evaluador. Tras esto el evaluador agarrará la tarjeta de felicidades y le comentará que ha ganado un sorteo y no tiene que pagar. Seguidamente, prosiga con las preguntas de la parte B del escenario.

Módulo B. Saber informar sobre la emoción de otra persona y sobre cómo te sentirías si fueras la otra persona

Escenario 41. Coloque la viñeta general del escenario 41 sobre la mesa y pida al participante que comente lo que ve para asegurarse de que está prestando atención al dibujo. Seguidamente comience con las instrucciones y preguntas que aparecen en la parte A del escenario.

Tras esto, se pasa a la parte B del escenario pidiendo que se imagine que él/ella es el personaje con el fin de que tome la perspectiva de la otra persona. Pro siga con las preguntas de esta parte. Puede dejar la viñeta visible mientras realiza las preguntas de esta parte.

3.^a Parte. Conducta prosocial

Módulo A. Saber informar sobre la necesidad de ayuda de otra persona y ayudarlo

Escenario 51. Antes de comenzar, recorte la botella de agua de la viñeta 51 que está marcada con líneas discontinuas y colóquela sobre la viñeta general, en el lugar marcado con una cruz. Coloque la viñeta general del escenario 51 sobre la mesa, con el estímulo recortado sobre la cruz, y pida al participante que comente lo que ve para asegurarse de que está prestando atención al dibujo. Seguidamente comience con las instrucciones y preguntas que aparecen en el escenario.

Cuando se le pregunta al participante: *¿Cómo lo podrías ayudar? ¿Lo vas a hacer? ¡Adelante!*, se espera que este agarre la tarjeta de la botella de agua y se la acerque al personaje para que pueda beber.

Referencias

- Abello, R., Amar, J., Magendzo, S., Hoyos, O. L., Aparicio, J. A. y Jiménez, G. (1998). Habilidades de toma de perspectiva conceptual en niños de 3 a 6 años pertenecientes a sectores en desventaja socioeconómica en Colombia. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 2, 311-336.
- Aras, C. y Aslan, D. (2018). The effects of «I can problem solve program» on children's perspective taking abilities. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 7 (2), 109-117. <https://doi:10.11591/ijere.v7.i2.pp109-117>
- Barnes-Holmes Y., McHugh L. y Barnes-Holmes D. (2004a). Perspective-taking and theory of mind: a relational frame account. *The Behavior Analyst Today*, 5, 15-25. <https://doi.org/10.1037/h0100133>
- Barnes-Holmes, Y., Barnes-Holmes, D. y McHugh, L. (2004b). Teaching derived relational responding to young children. *Journal of Early Intensive Behavior Intervention*, 1, 3-12. <http://dx.doi.org/10.1037/h0100275>
- Baron-Cohen, S. (2000). Theory of mind and autism: a fifteen years review. En: S. Baron-Cohen, H. Tager-Flusberg y D. J. Cohen (eds.). *Understanding other minds. Perspectives from developmental cognitive neuroscience* (pp. 3-21). University.
- Baron-Cohen, S., Tager-Flusberg, F. y Cohen, D. (eds.) (2000). *Understanding other minds: Perspectives from developmental cognitive neuroscience* (2.ª ed.). Oxford University.
- Bigelow, A. E. y Dugas, K. (2008). Relations among preschool children's understanding of visual perspective taking, false belief, and lying. *Journal of Cognition and Development*, 9 (4), 411-433. <https://doi.org/10.1080/1524-8370802678299>
- Birch, S. A. J., Li, V., Haddock, T., Ghrear, S. E., Brosseau-Liard, P., Baimel, A. y Whyte, M. (2017). Perspectives on perspective taking. *Advances in Child Development and Behavior*, 52, 185-226. <https://doi:10.1016/bs.acdb.2016.10.005>
- Borke, H. (1975). Piaget's mountains revisited: Changes in the egocentric landscape. *Developmental Psychology*, 11 (2), 240-243. <https://doi.org/10.1037/h0076459>
- Carpendale, J. I. y Lewis, C. (2006). *How children develop social understanding*. Blackwell.

- Carpenter, M., Nagell, K. y Tomasello, M. (1998). Social cognition, joint attention, and communicative competence from 9 to 15 months of age. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 4, 1-143.
<https://doi.org/10.2307/1166214>
- Chung, C. R. I., Lin, Y. C. y Huang, C. L. (2022). The mitigating influence of perspective taking on attitude polarization: an analysis of mediation and transfer effect. *Bulletin of Educational Psychology*, 54 (2), 283-306.
- Cigala, A., Mori, A. y Fangareggi, F. (2015). Learning others' point of view: perspective taking and prosocial behaviour in preschoolers. *Early Child Development and Care*, 185 (8), 1199-1215.
<https://doi.org/10.1080/03004430.2014.987272>
- Farrant, B. M., Devine, T. A., Maybery, M. T. y Fletcher, J. (2012). Empathy, perspective taking and prosocial behaviour: the importance of parenting practices. *Infant and Child Development*, 21, 175-188.
<https://doi.org/10.1002/icd.740>
- Flavell, J. H. (1978). The development of knowledge about visual perception. En: C. B. Keasey (ed.). *The Nebraska Symposium on Motivation. Vol. 25. Social cognitive development* (pp. 43-76). University of Nebraska.
- Gjerde, P. F., Block, J. y Block, J. H. (1986). Egocentrism and ego resiliency: Personality characteristics associated with perspective-taking from early childhood to adolescence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51 (2), 423-434. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.51.2.423>
- Hadwin, J., Howlin, P. y Baron-Cohen, S. (2015). *Teaching children with autism to mind-read: the workbook*. Wiley-Blackwell.
- Harwood, M. D. y Farrar, M. J. (2006). Conflicting emotions: the connection between affective perspective taking and theory of mind. *British Journal of Developmental Psychology*, 24, 401-418.
<http://dx.doi.org/10.1348/026151005X50302>
- Hayes S.C., Barnes-Holmes D. y Roche B. (2001). *Relational frame theory: a post-skinnerian account of human language and cognition*. Kluwer Academic/Plenum.
- Healey, M. L. y Grossman, M. (2018). Cognitive and affective perspective-taking: evidence for shared and dissociable anatomical substrates. *Frontiers in Neurology*, 9, 491. <http://dx.doi.org/10.3389/fneur.2018.00491>
- Hughes, C. y Dunn, J. (1998). Understanding mind and emotion: longitudinal associations with mental-state talk between young friends. *Developmental Psychology*, 34, 1026-1037. <http://dx.doi.org/10.1037/0012-1649.34.5.1026>
- Kavanagh, D., Barnes-Holmes, Y. y Barnes-Holmes, D. (2019). The study of perspective-taking: contributions from mainstream psychology and behavior analysis. *The Psychological Record*, 70 (4), 581-604.
<https://doi.org/10.1007/s40732-019-00356-3>

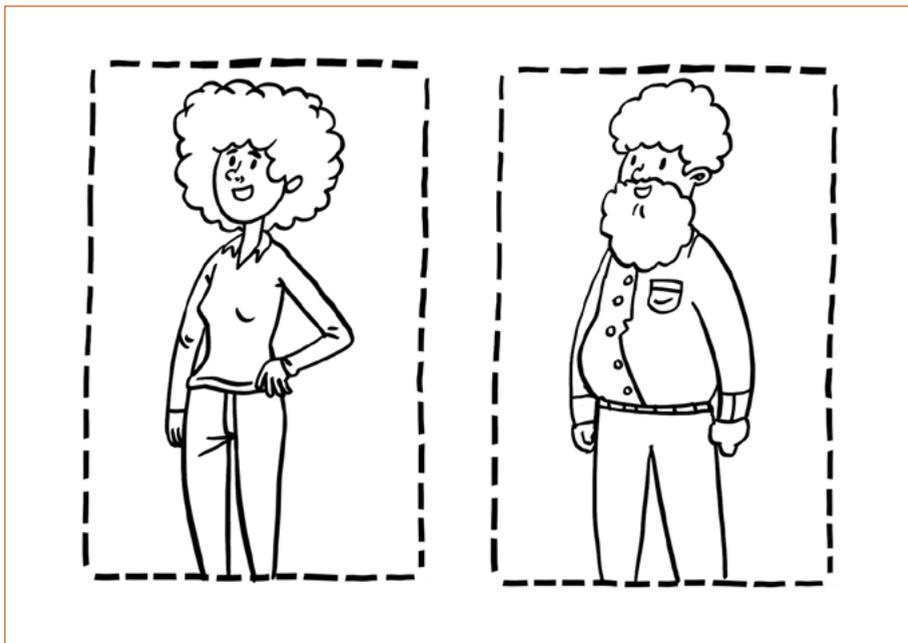
- Kurdek, L. (1977). Structural components and intellectual correlates of cognitive perspective taking in first- through fourth-grade children. *Child Development*, 48 (4), 1503-1511. <https://doi.org/10.2307/1128513>
- Masangkay, Z. S., McCluskey, K. A., McIntyre, C. W., Sims-Knight, J., Vaughn, B. E. y Flavell, J. H. (1974). The early development of inferences about the visual percepts of others. *Child Development*, 45, 357-366. <https://doi.org/10.2307/1127956>
- McCrudden, M. T., Barnes, A., McTigue, E. M., Welch, C. y MacDonald, E. (2017). The effect of perspective-taking on reasoning about strong and weak belief-relevant arguments. *Thinking & Reasoning*, 23 (2), 115-133. <https://doi.org/10.1080/13546783.2016.1234411>
- McHugh L., Barnes-Holmes Y. y Barnes-Holmes D. (2009). Understanding and training perspective-taking as relational responding. En: R. Rehfeldt e Y. Barnes-Holmes (eds.). *Derived relational responding: applications for learners with autism and other developmental disabilities* (pp. 281-301). New Harbinger/Context.
- McHugh L., Barnes-Holmes Y., Barnes-Holmes D., Stewart I. y Dymond S. (2007). Deictic relational complexity and the development of deception. *Psychological Record*, 57, 517-531. <https://doi.org/10.1007/BF03395592>
- Moll, H. y Meltzoff, A. N. (2011). How does it look? Level 2 perspective-taking at 36 months of age. *Child Development*, 82 (2), 661-673. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01571.x>
- Moll, H. y Tomasello, M. (2006). Level 1 perspective-taking at 24 months of age. *British Journal of Developmental Psychology*, 24 (3), 603-613. <http://doi:10.1348/026151005x55370>
- Montoya, M. M. y Molina-Cobos, F. J. (2015). Evaluación de relaciones déicticas y teoría de la mente con una muestra de estudiantes universitarios. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 15, 191-203.
- Montoya-Rodríguez, M. M., De Souza Franco, V. A., Ibarra, A., Navarrete, I. y Molina Cobos, F. J. (2022). *Enseñanza de habilidades de toma de perspectiva cognitiva en niños con desarrollo normotípico mediante realidad virtual*. VI International Congress on Pedagogical Innovation and Educational Praxis, España.
- Muñoz, J., De Lorenzi, M., Montoya-Rodríguez, M. M., Quiroga Baquero, L. A., Rendon Arango, M. I., De Souza Franco, V. A., Tomás Llerena, C. y Vera Vallega, M. M. (2022). Habilidades de teoría de la mente y de comprensión de verbos mentalistas en niños con desarrollo evolutivo normativo. *Ciencias Psicológicas*, 16 (1), e-2444. <https://doi.org/10.22235/cp.v16i1.2444>
- Oswald, P. A. (1996). The effects of cognitive and affective perspective taking on empathic concern and altruistic helping. *The Journal of Social Psychology*, 5, 613-623. <http://dx.doi.org/10.1080/00224545.1996.9714045>

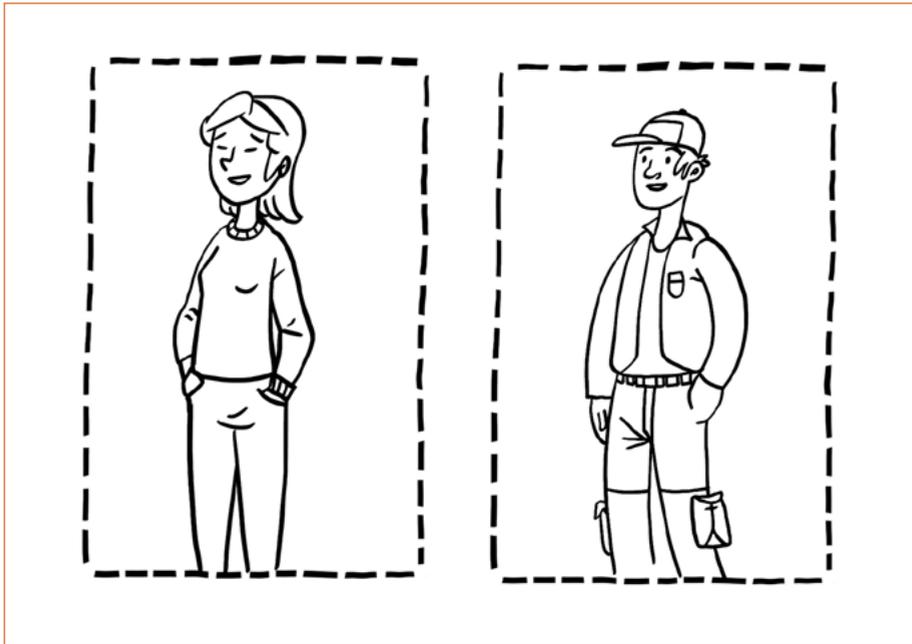
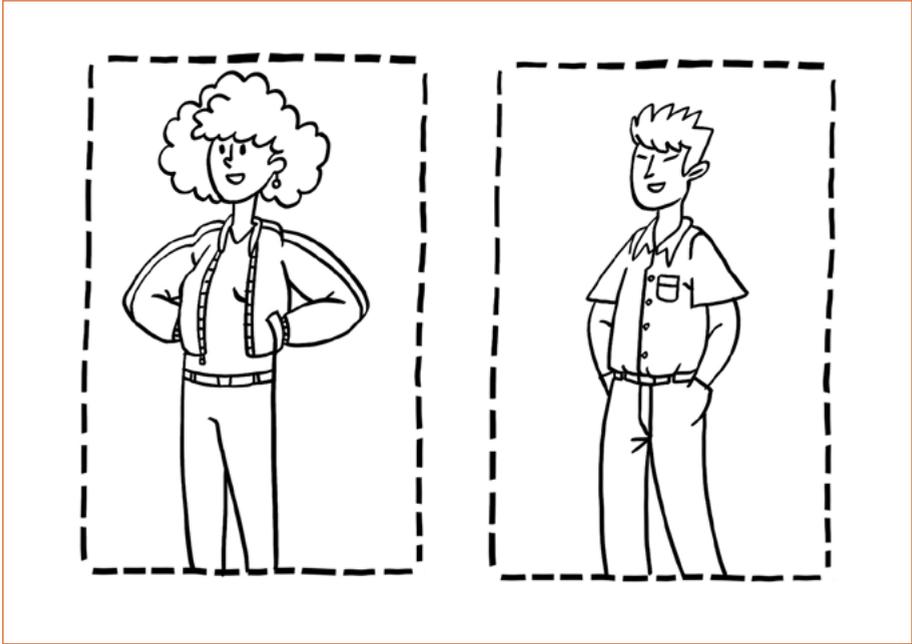
- Quiroga Abaca, E. (2022). *Relación entre empatía y conducta prosocial en adolescentes del Gran Mendoza* (tesis de licenciatura). Pontificia Universidad Católica Argentina. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/13604>
- Piaget, J. e Inhelder, B. (1956). *The child's conception of space*. Taylor & Francis Group.
- Poulin-Dubois, D., Sodian, B., Metz, U., Tilden, J. y Schoeppner, B. (2007). Out of sight is not out of mind: Developmental changes in infants' understanding of visual perception during the second year. *Journal of Cognition and Development*, 8, 401-425. <https://doi.org/10.1080/15248370701612951>
- Rehfeldt, R. A., Dillen, J. E., Ziomek, M. M. y Kowalchuk, R. K. (2007). Assessing relational learning deficits in perspective-taking in children with high functioning autism spectrum disorder. *The Psychological Record*, 57 (1), 23-47. <https://doi.org/10.1007/BF03395563>
- Rendón, M. I. y Quiroga-Baquero, L. A. (2020). El antiguo problema de la mente en el estudio de la toma de perspectiva. En: M. M. Montoya-Rodríguez, M. I. Rendón y L. A. Quiroga-Baquero (eds.). *La toma de perspectiva. Una conceptualización desde la psicología contextual* (pp. 15-62). Caligrama.
- Rogé, B. y Mullet, E. (2019). Perspective taking abilities among persons with autism: a preliminary study. *Universitas Psychologica*, 5, 1-10. <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.upsy18-5.ptap>
- Samson, D., Apperly, I. A., Braithwaite, J. J., Andrews, B. J. y Bodley Scott, S. E. (2010). Seeing it their way: Evidence for rapid and involuntary computation of what other people see. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 36 (5), 1255-1266. <https://doi.org/10.1037/a0018729>
- Wellman, H. M., Phillips, A. T. y Rodriguez, T. (2000). Young children's understanding of perception, desire, and emotion. *Child Development*, 71, 895-912. <http://dx.doi.org/10.1111/1467-8624.00198>

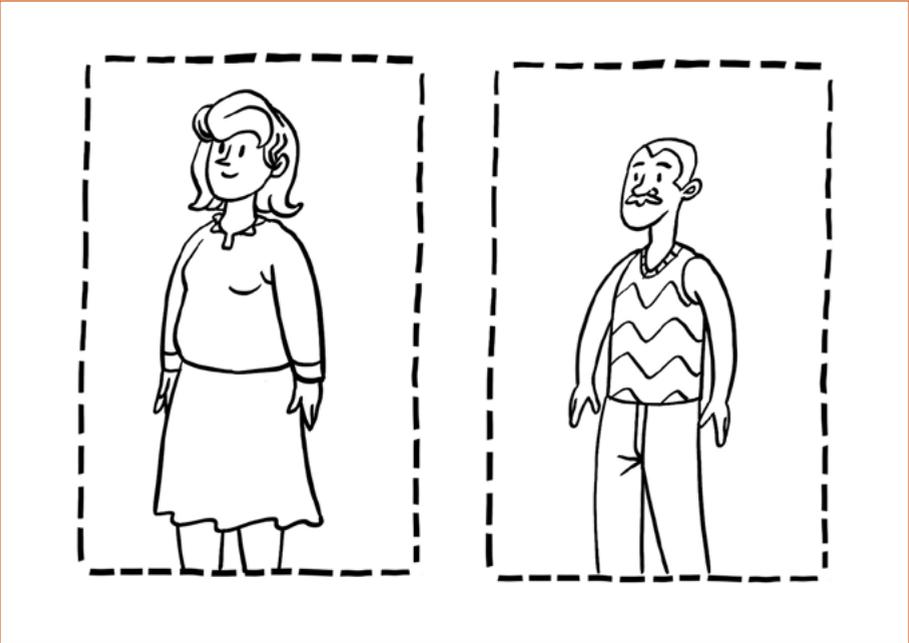
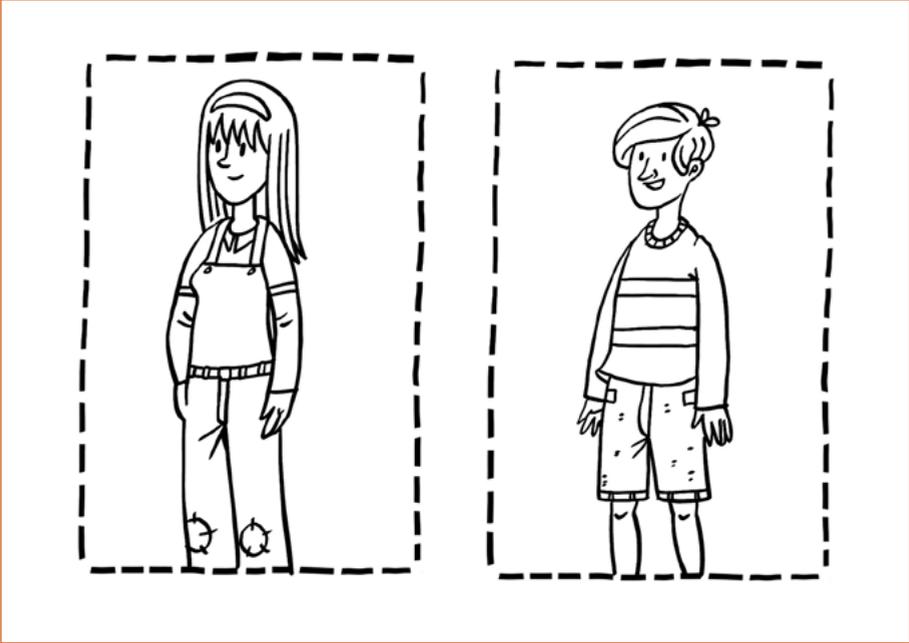
Anexo.

Material para su aplicación

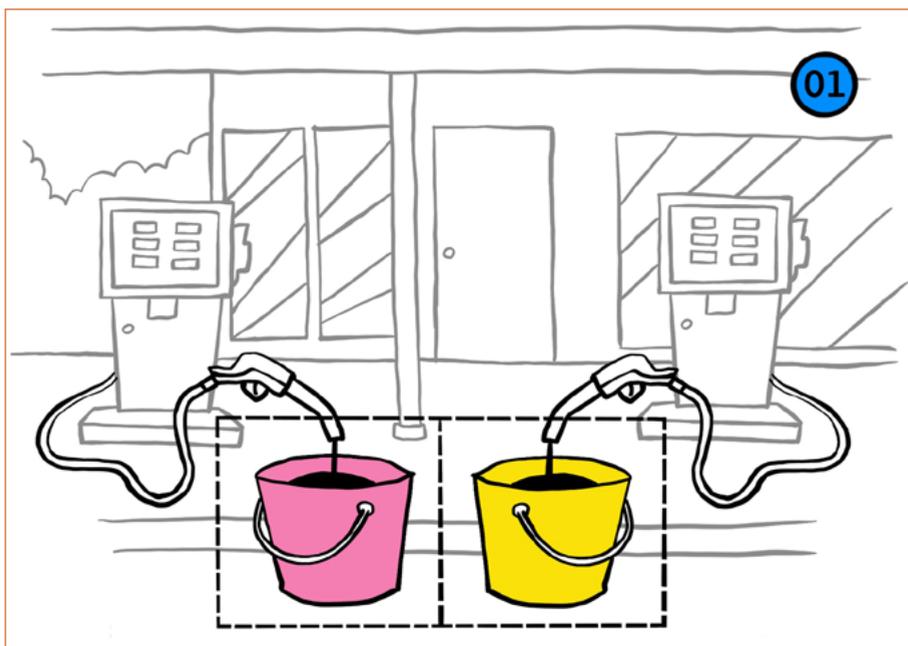
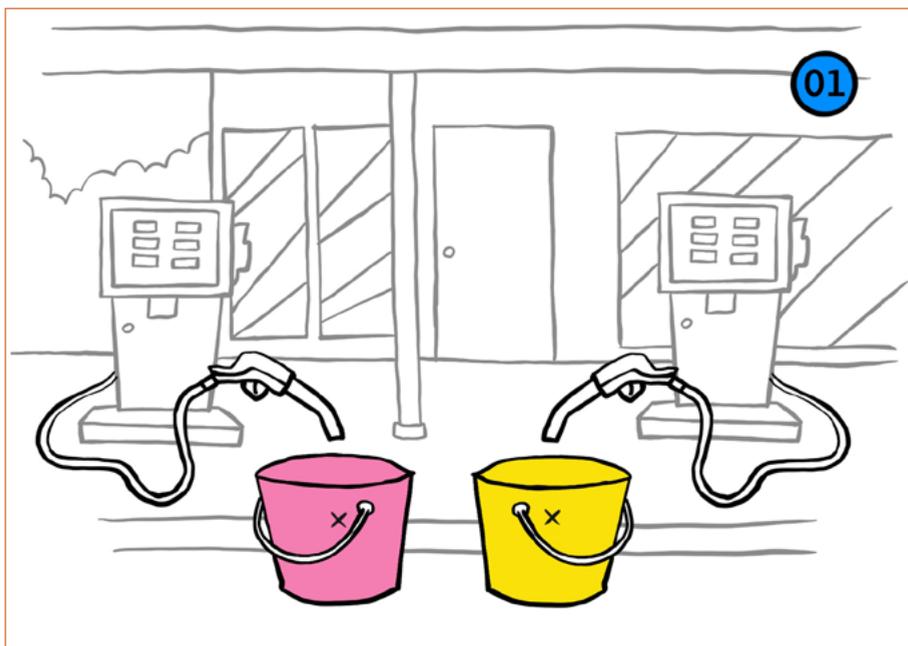
PERSONAJES PARA UTILIZAR EN LAS SITUACIONES 1-10



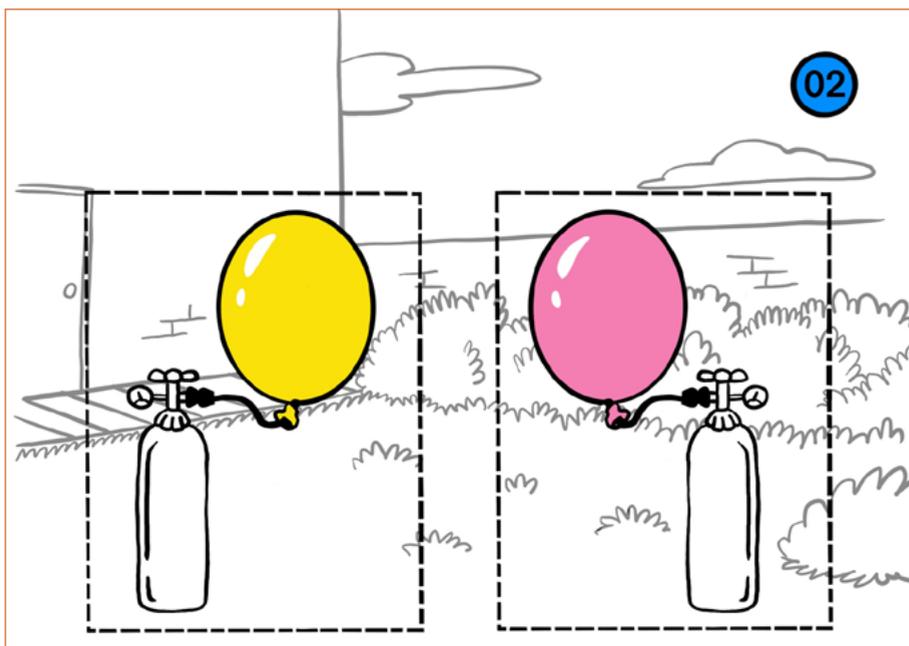
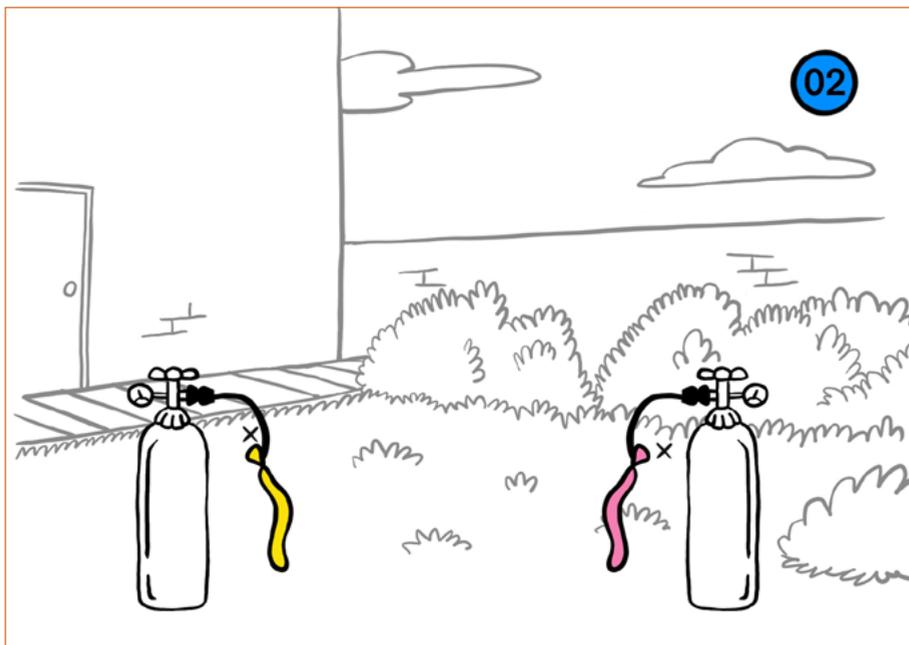




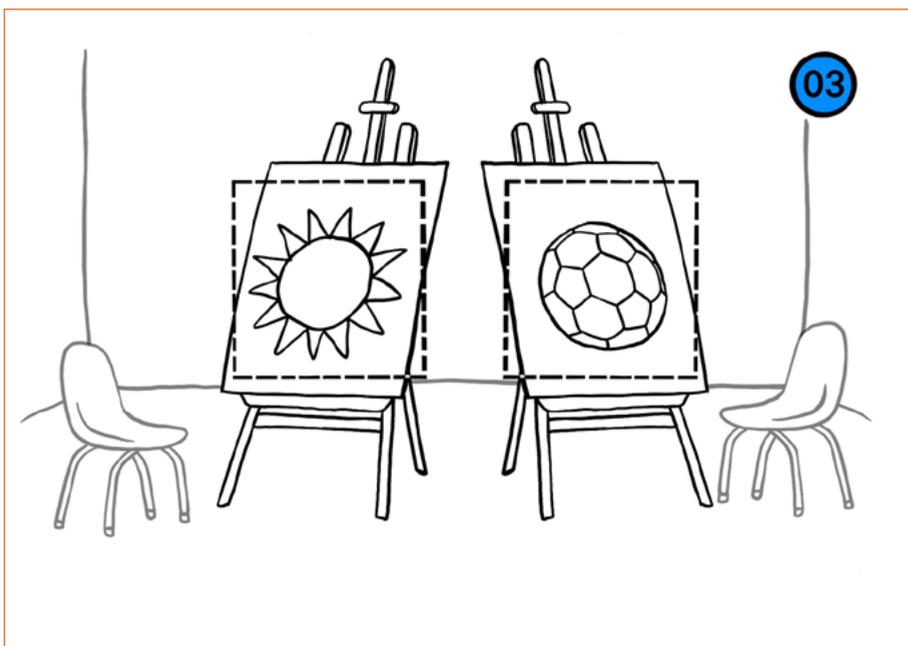
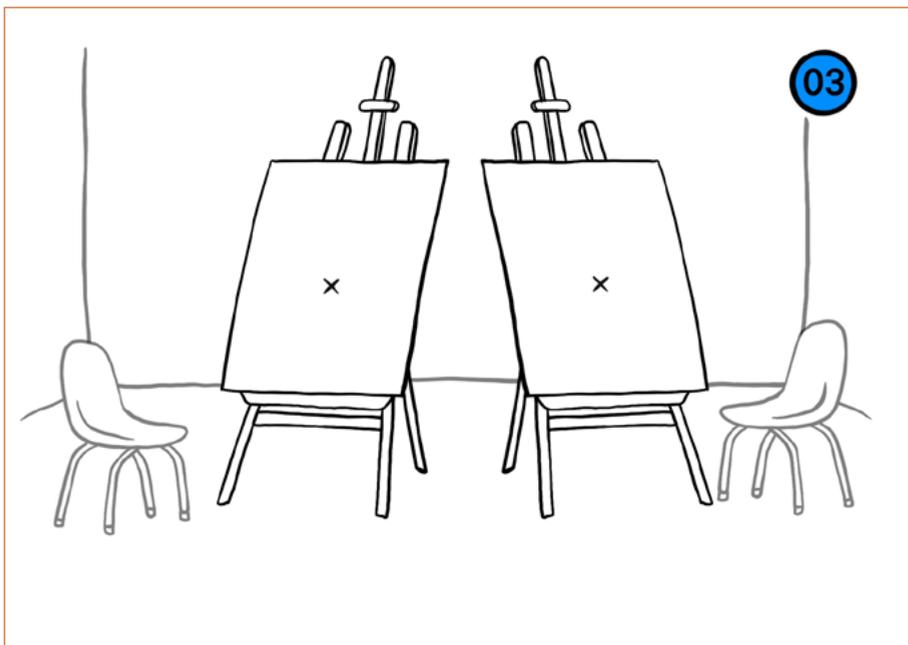
Situación 1. ESTACIÓN DE SERVICIO



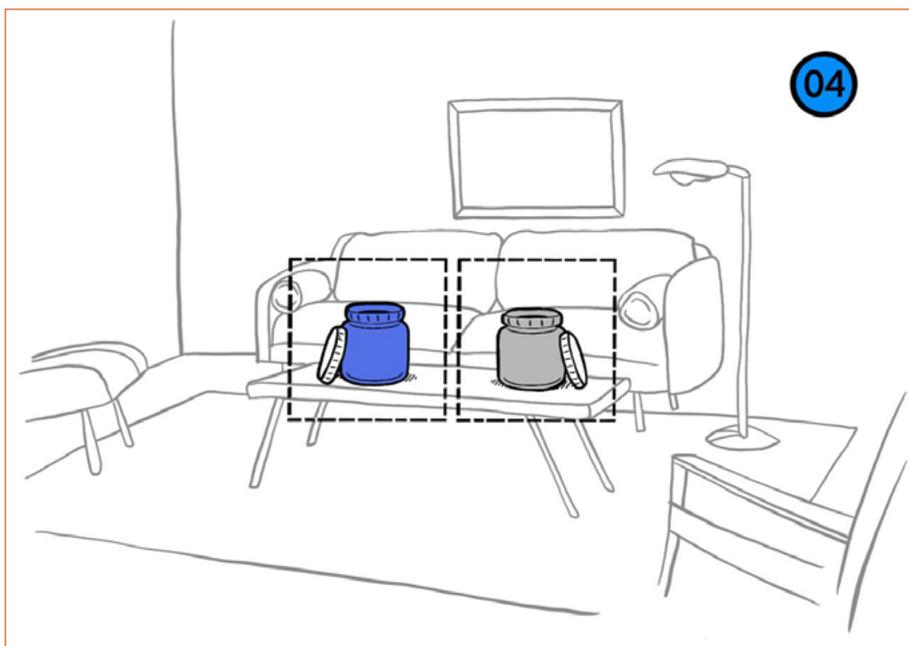
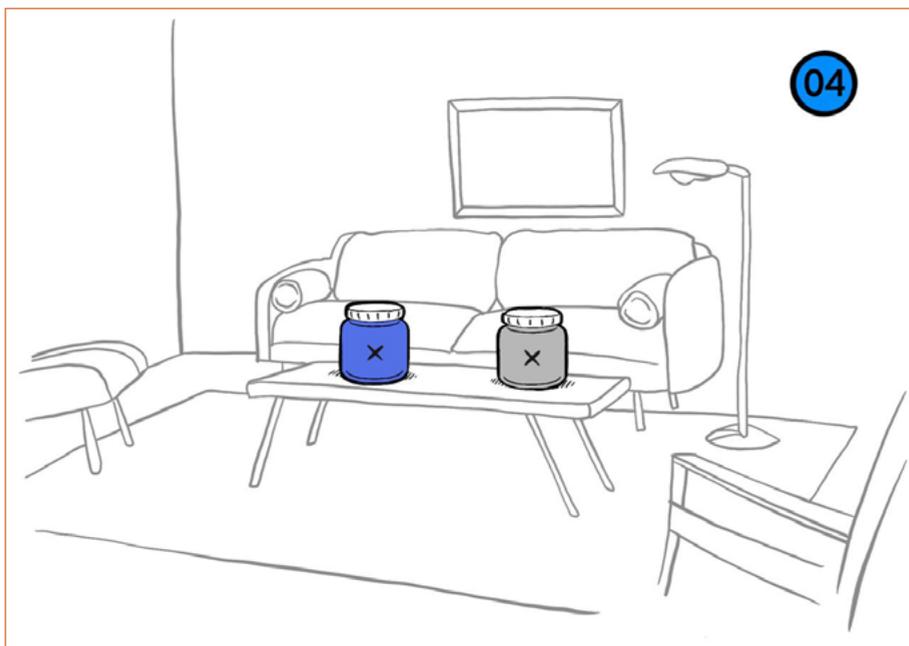
Situación 2. JARDÍN



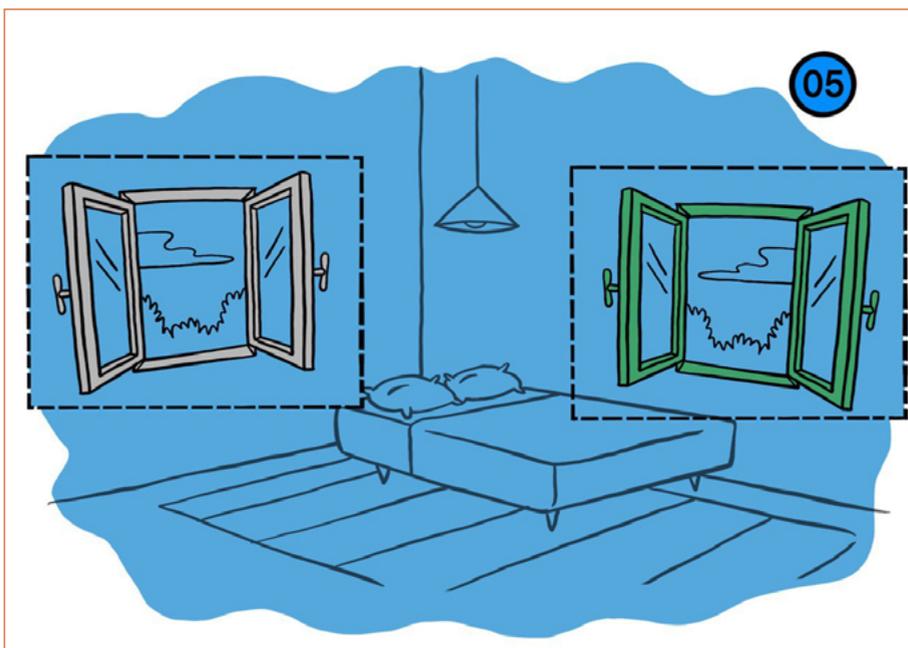
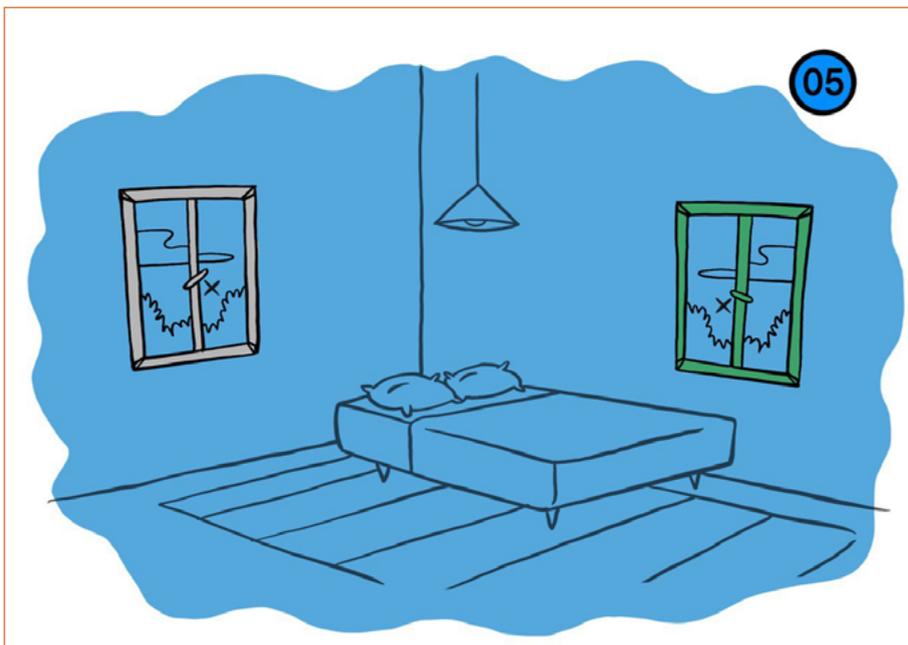
Situación 3. ESCUELA



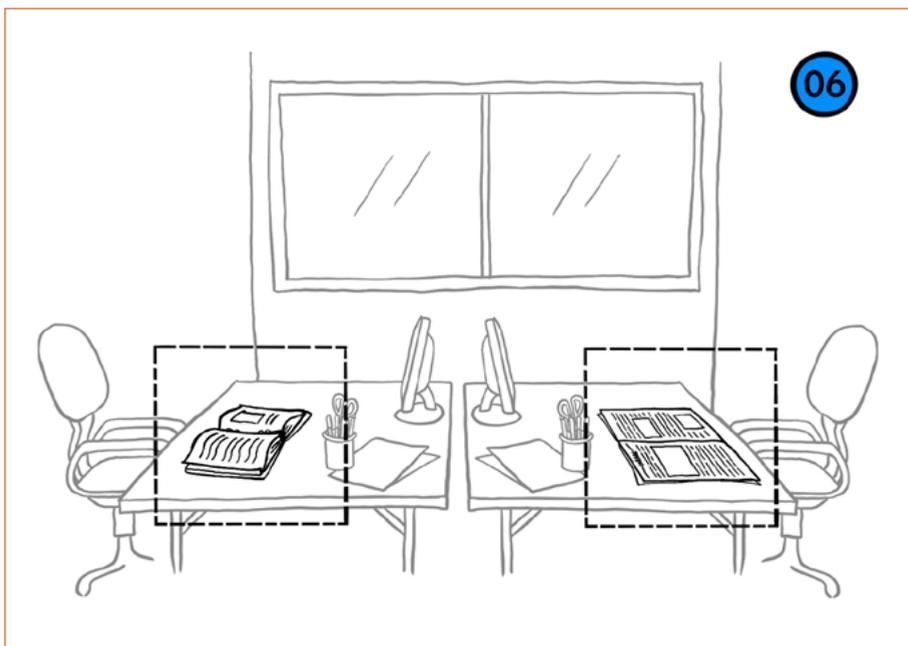
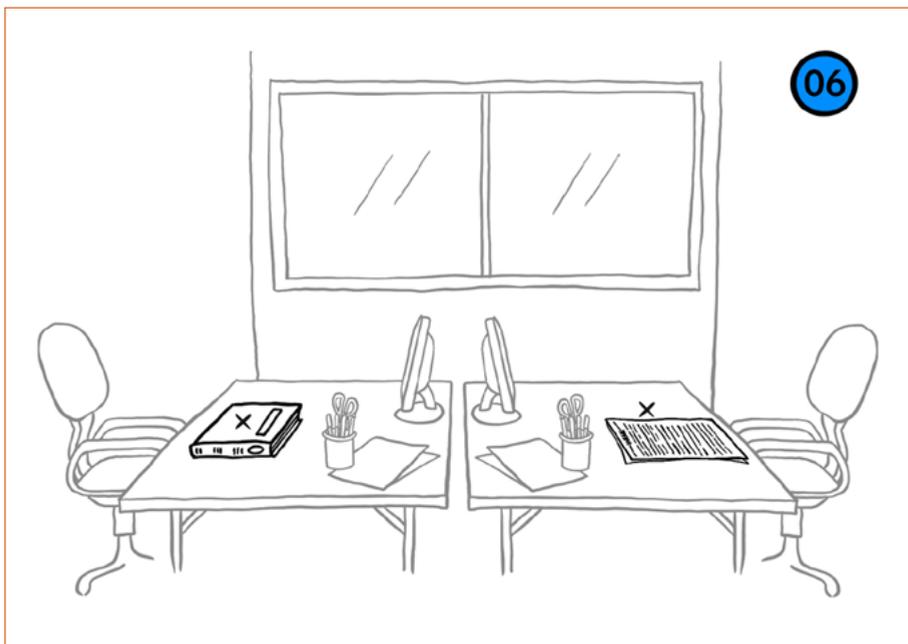
Situación 4. LIVING DE LA CASA



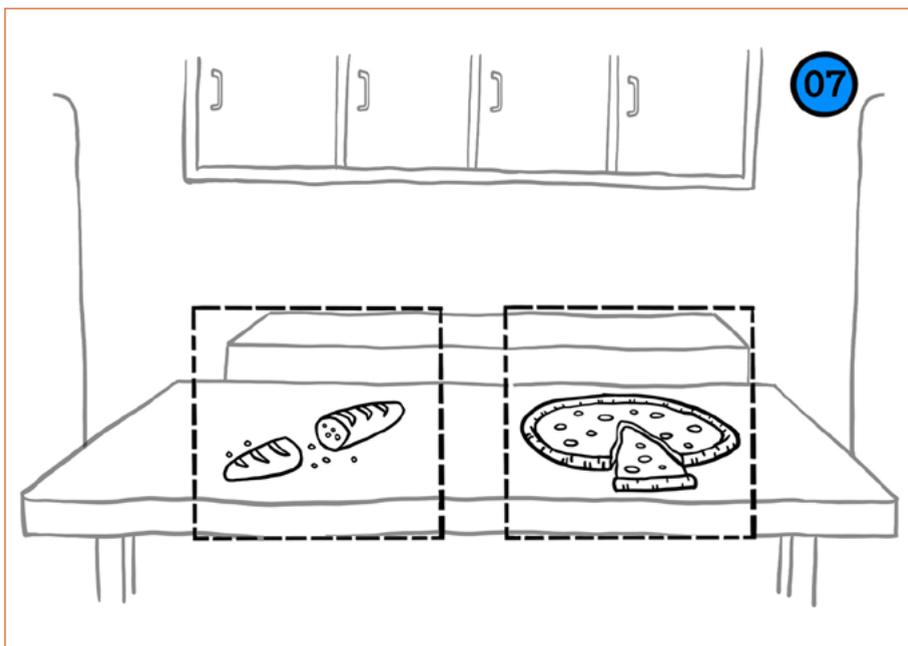
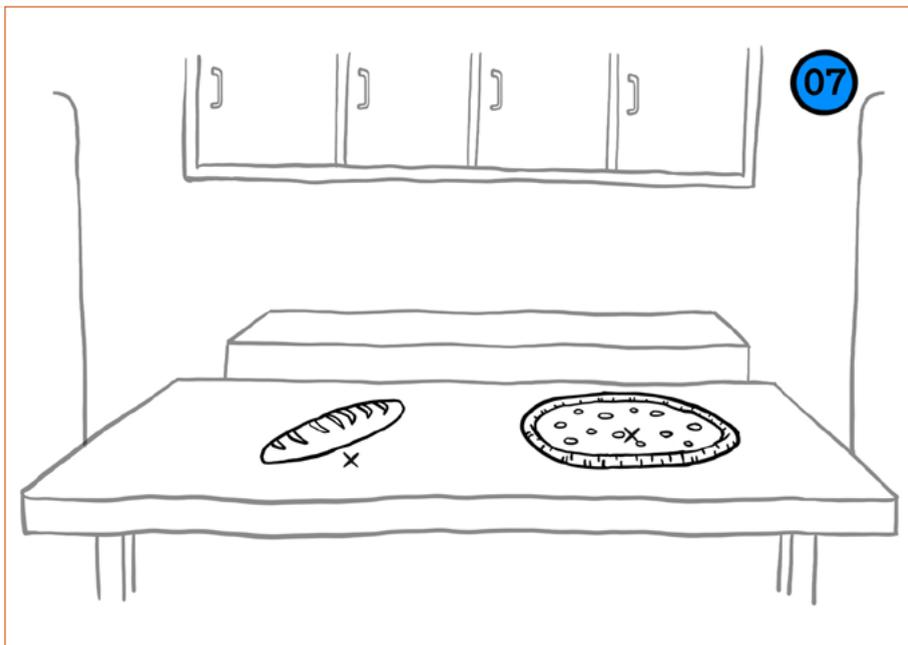
Situación 5. DORMITORIO DE LA CASA



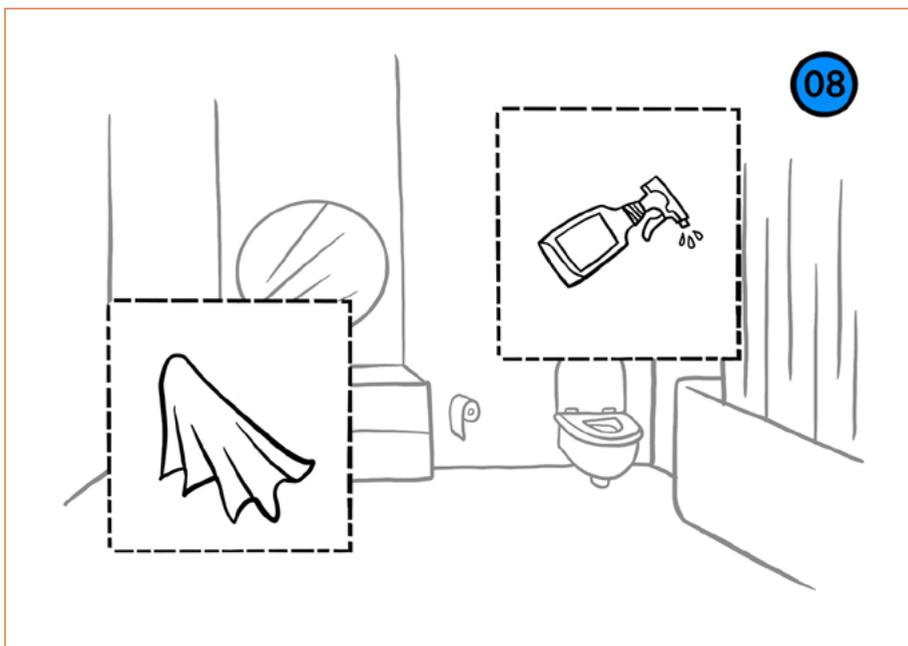
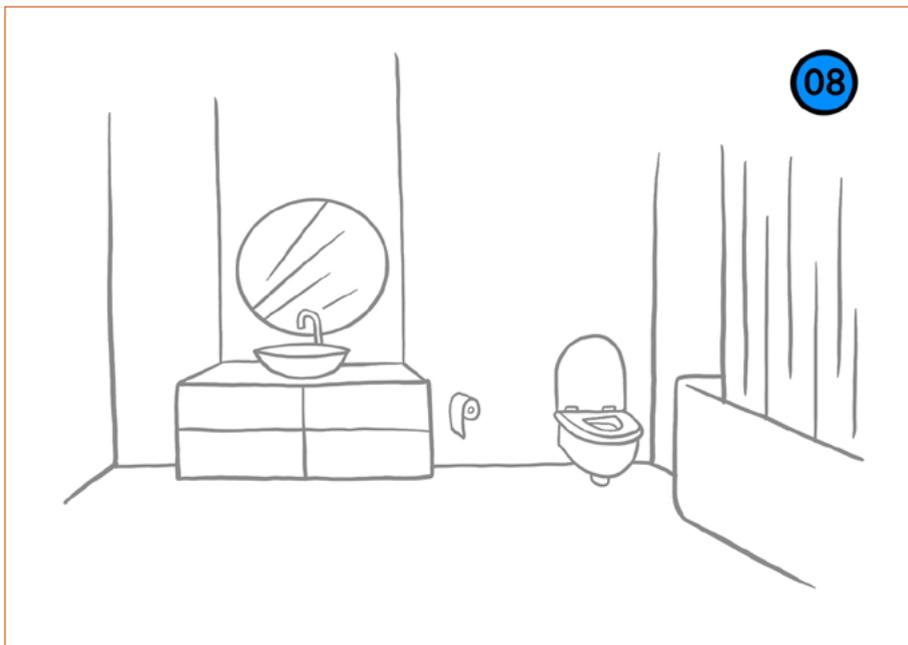
Situación 6. OFICINA



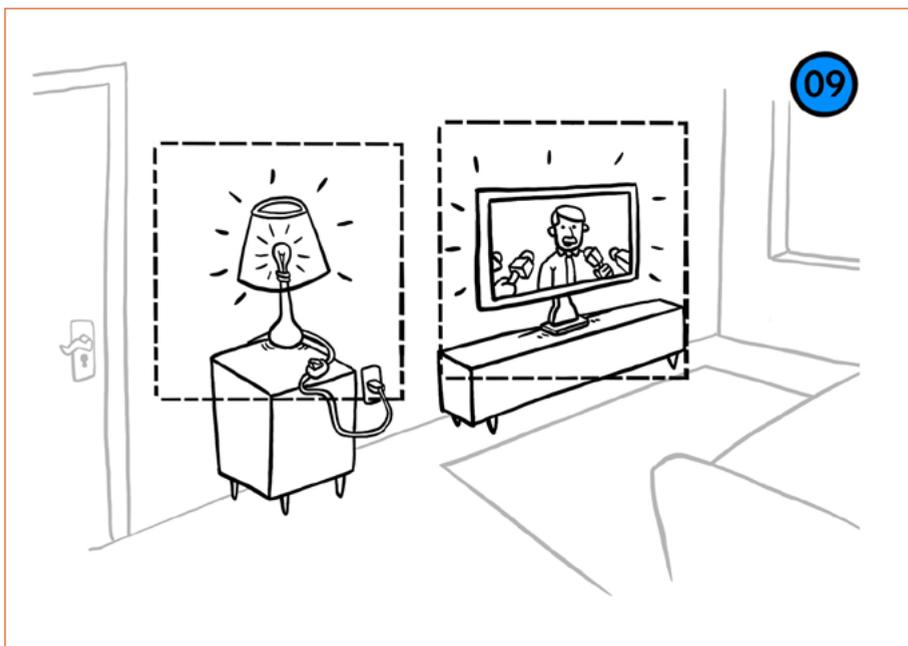
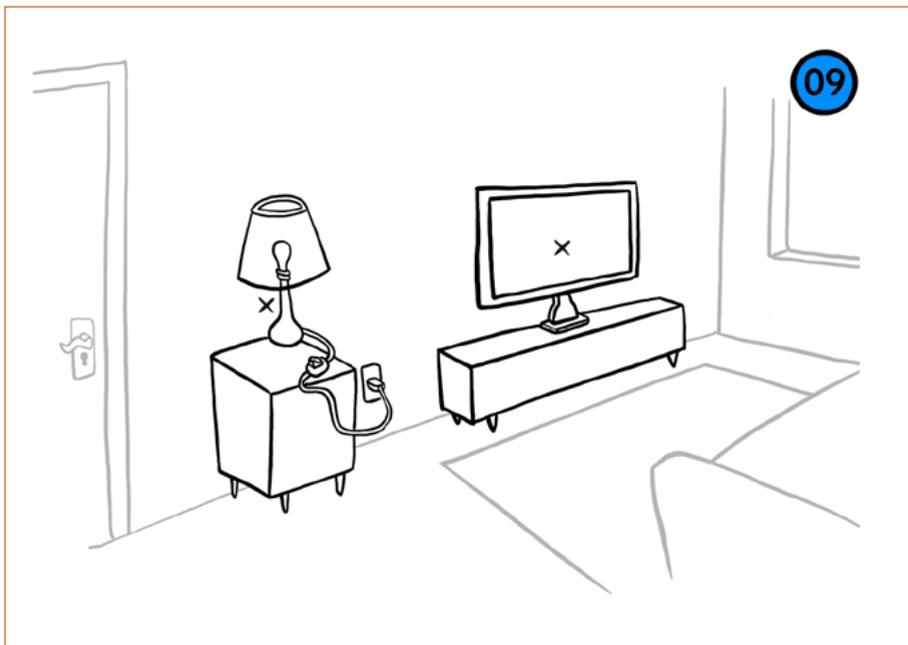
Situación 7. COCINA DE LA CASA



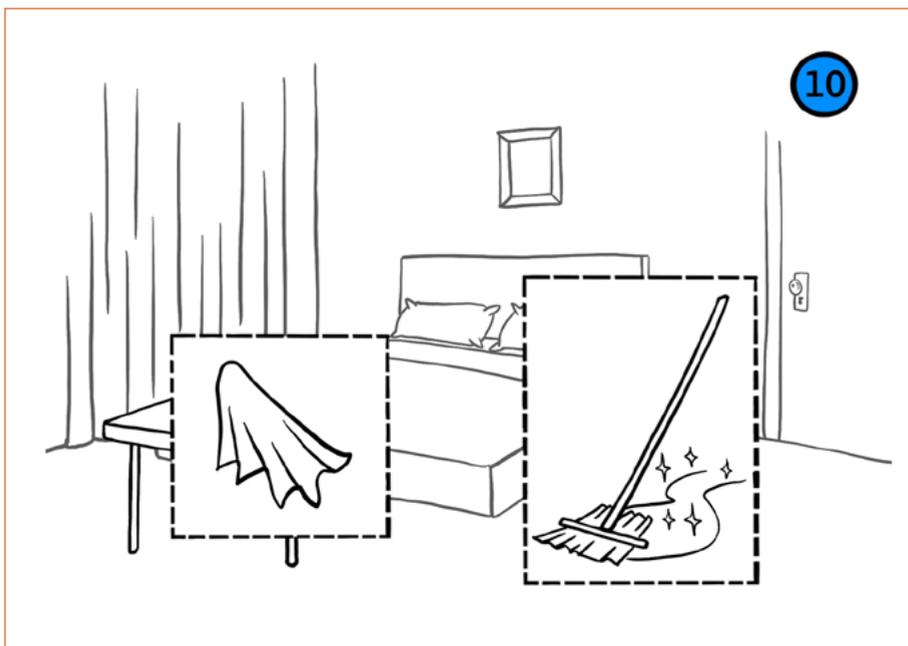
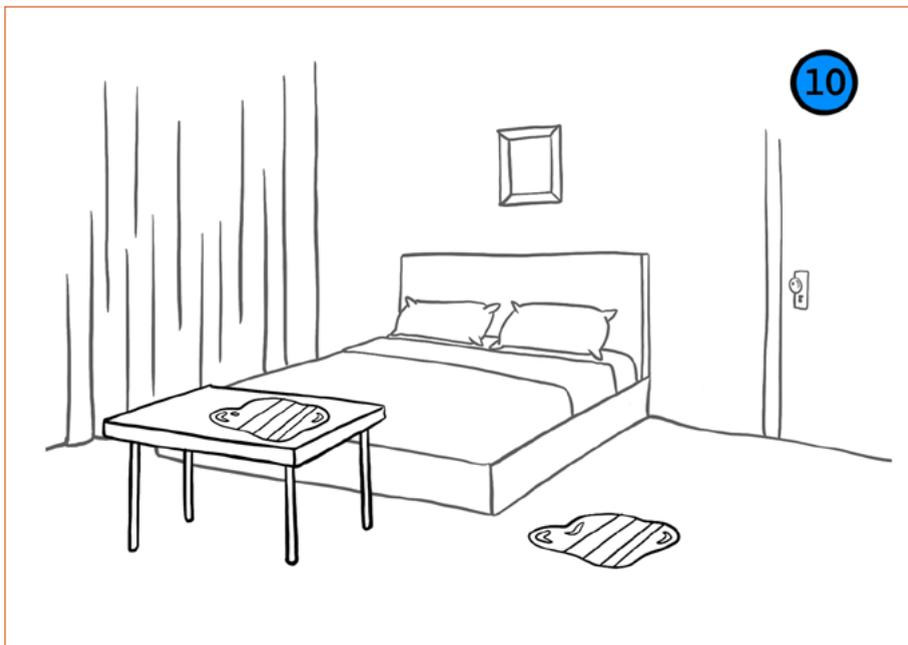
Situación 8. BAÑO DE LA CASA



Situación 9. LIVING DE LA CASA

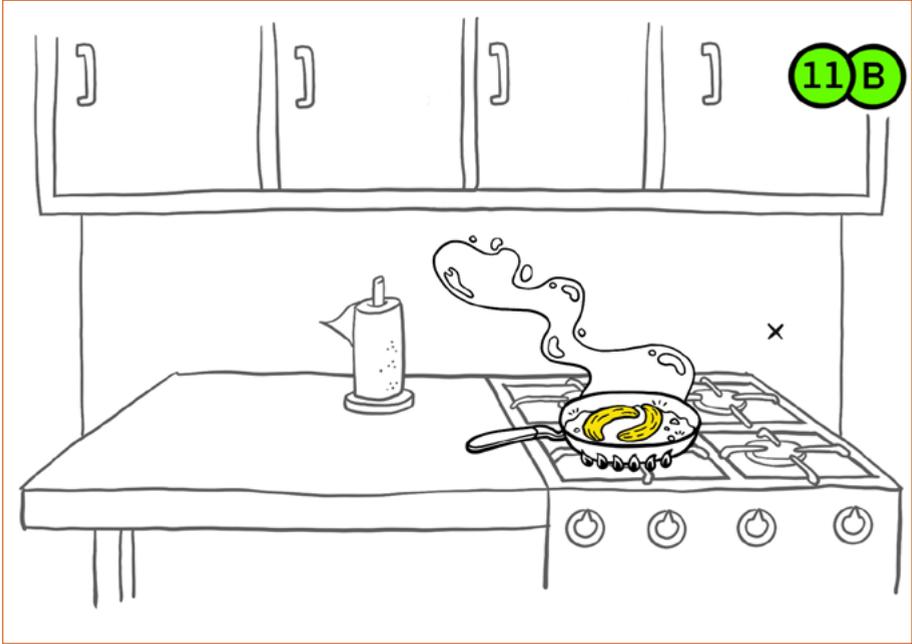


Situación 10. DORMITORIO DE LA CASA



Situación 11. COCINA DE LA CASA





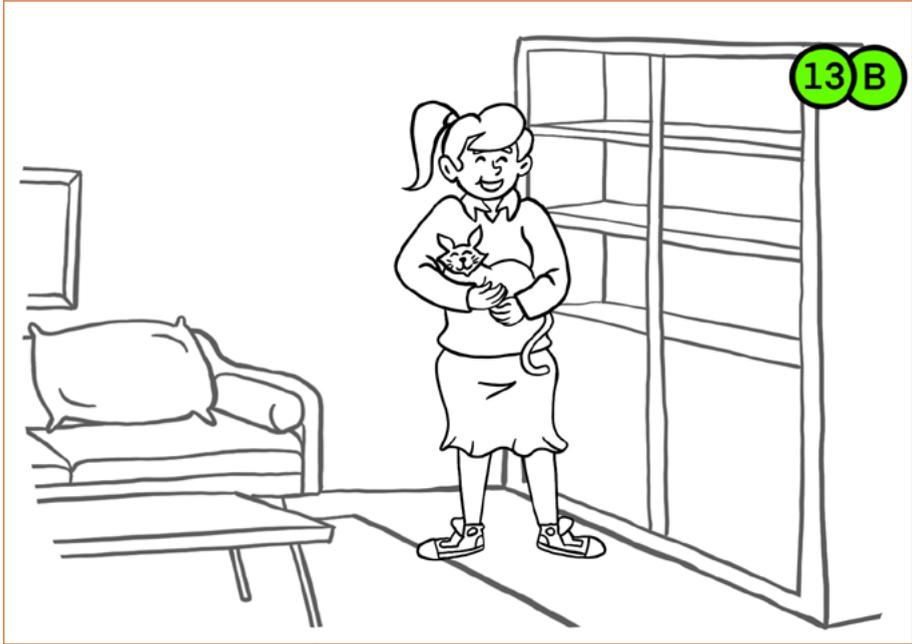
Situación 12. SUPERMERCADO



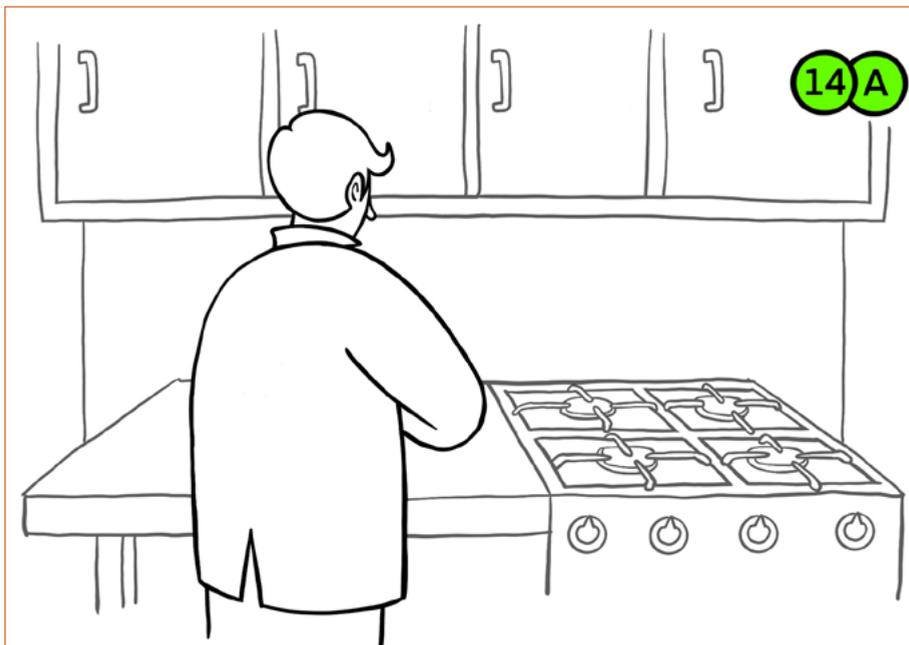


Situación 13. LIVING DE LA CASA





Situación 14. COCINA DE LA CASA



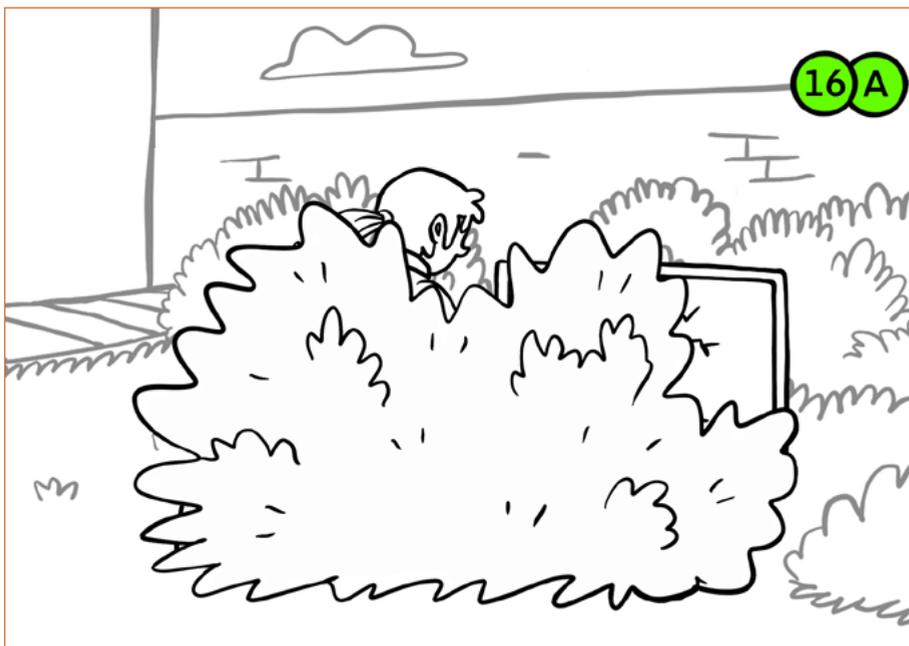


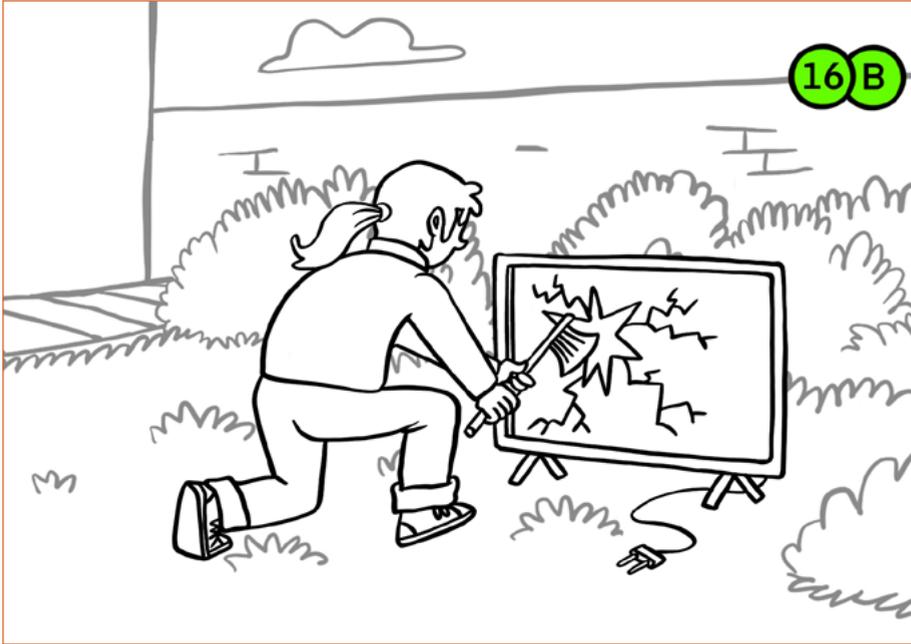
Situación 15. BAÑO DE LA CASA





Situación 16. JARDÍN



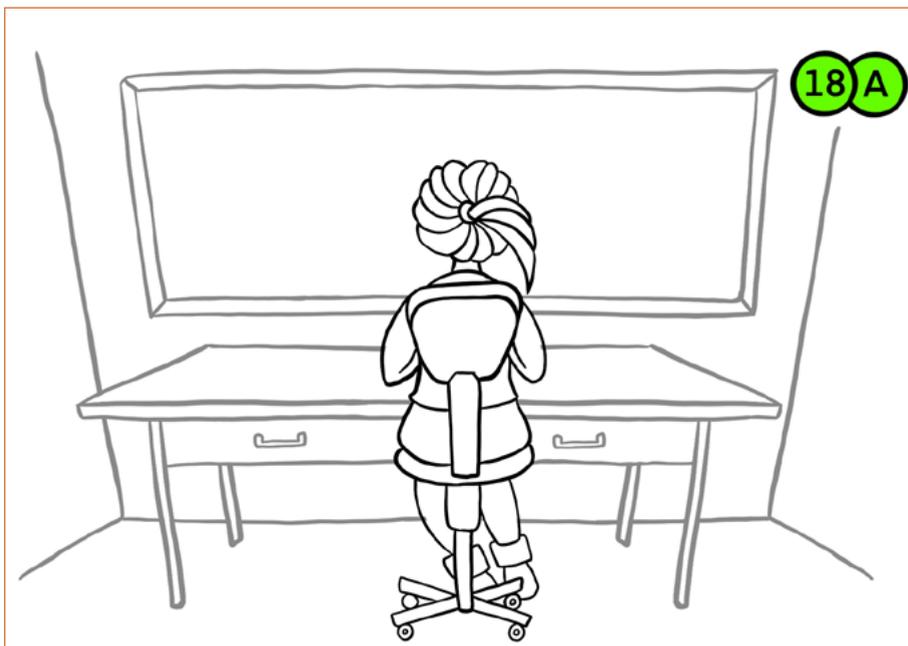


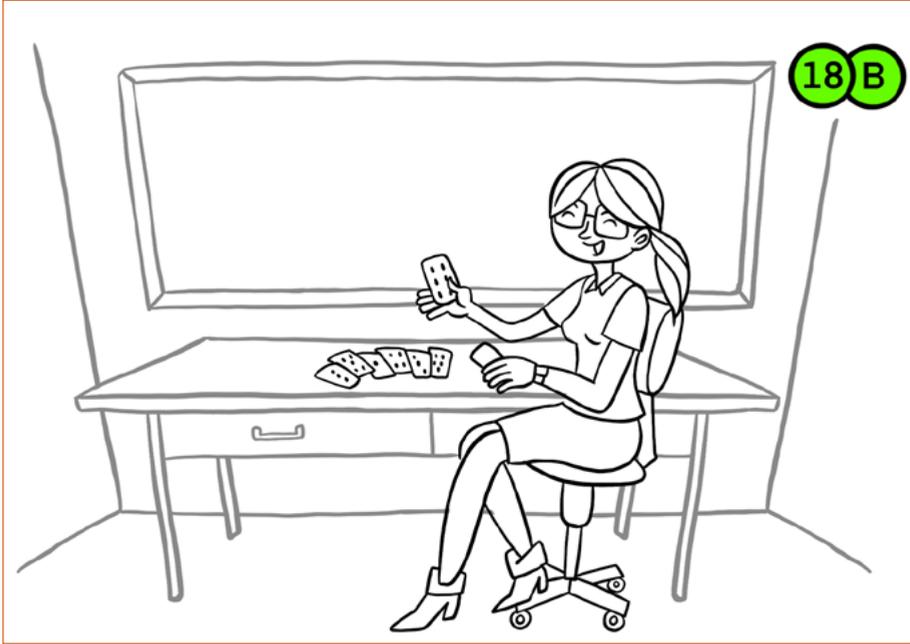
Situación 17. SUPERMERCADO





Situación 18. DORMITORIO DE LA CASA





Situación 19. ESCUELA



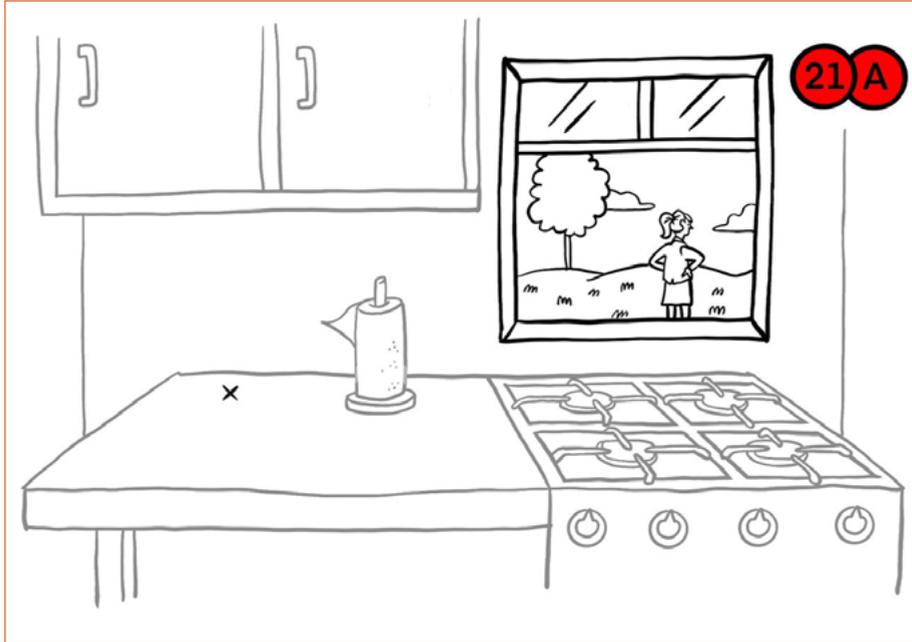


Situación 20. ENTRADA DE LA CASA

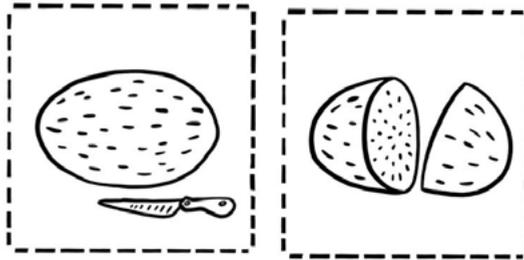




Situación 21. COCINA DE LA CASA



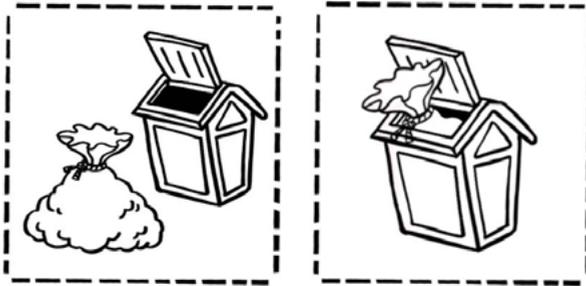




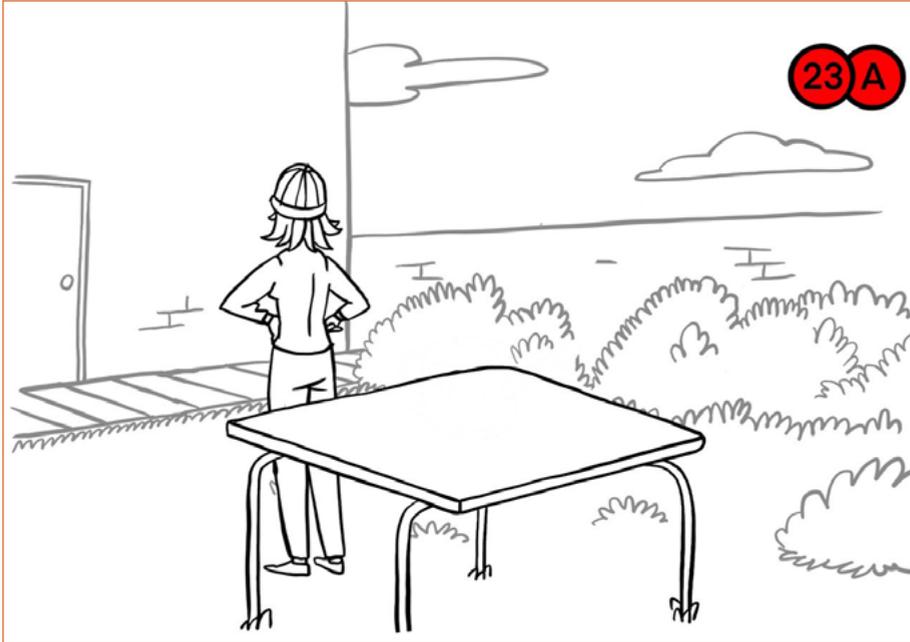
Situación 22. DORMITORIO DE LA CASA

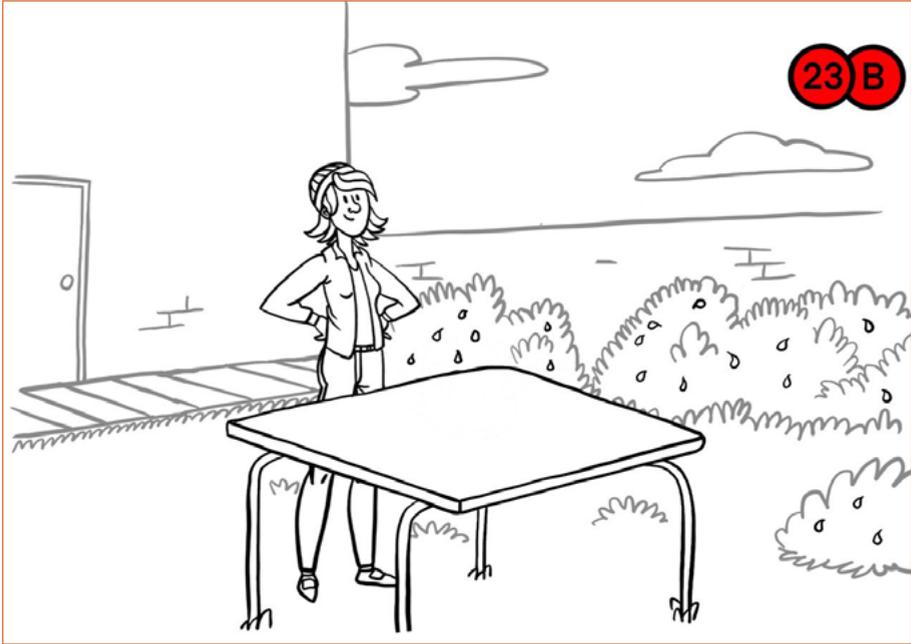






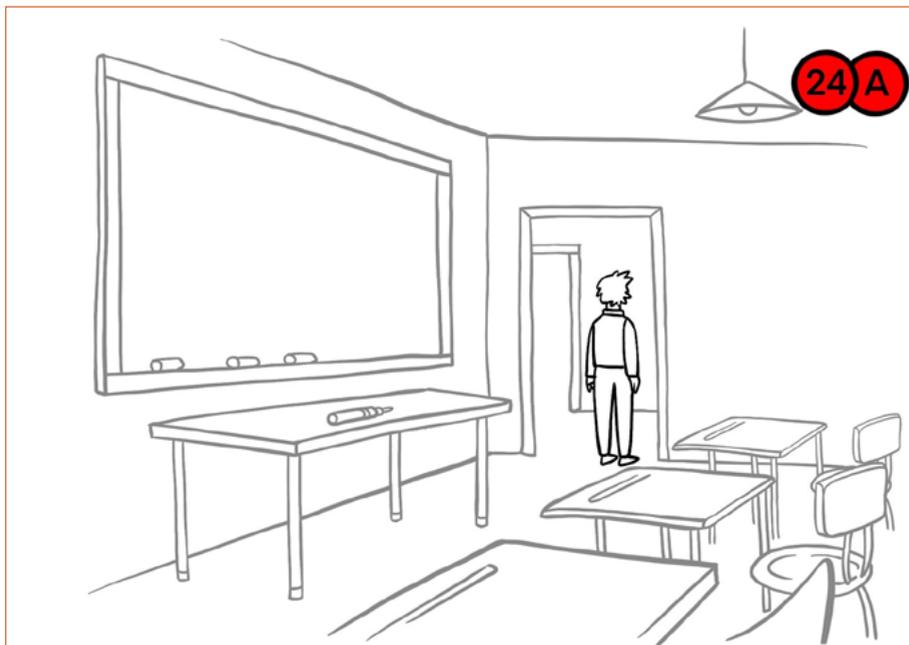
Situación 23. JARDÍN DE LA CASA

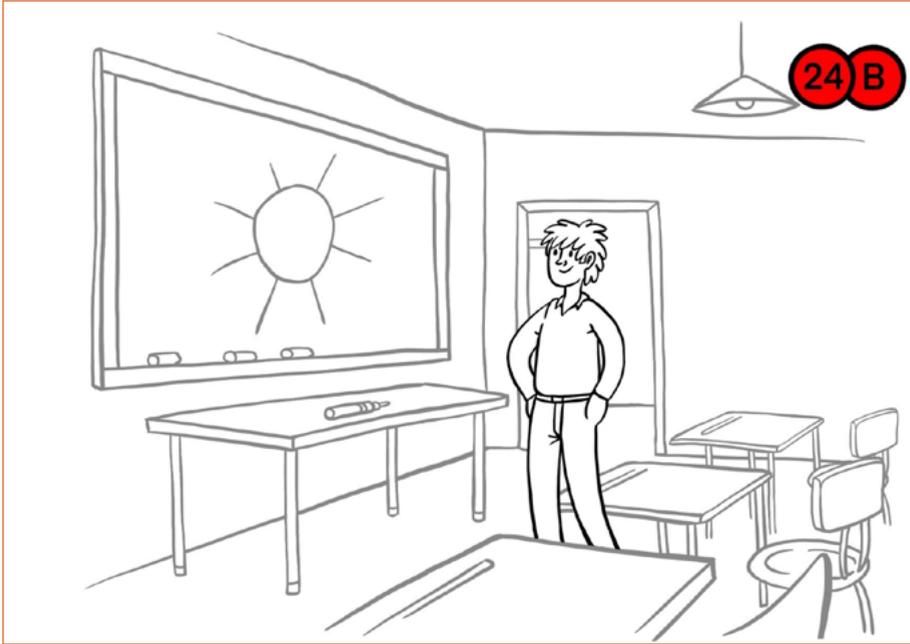




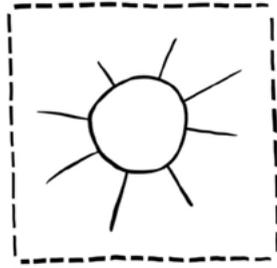


Situación 24. ESCUELA



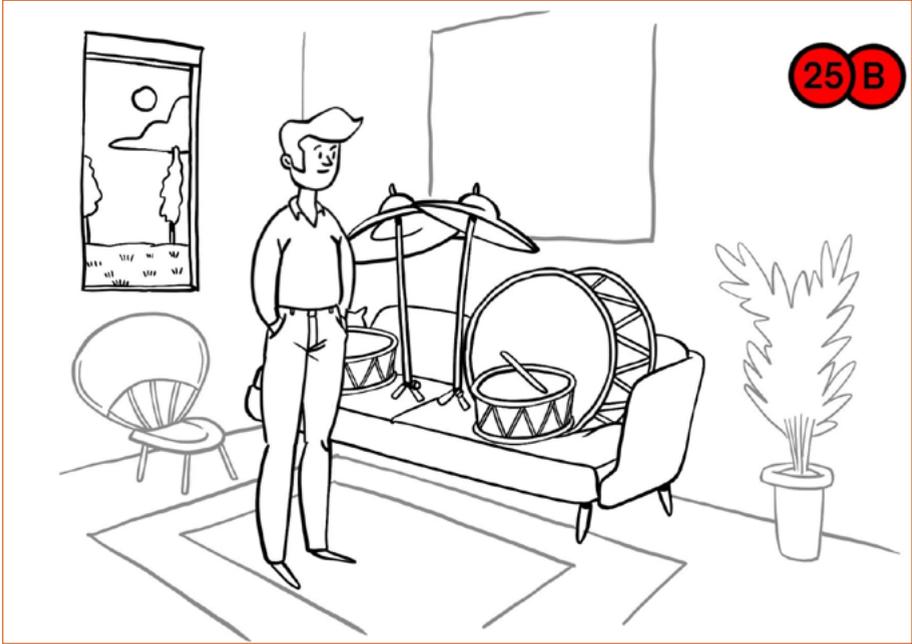


24 C

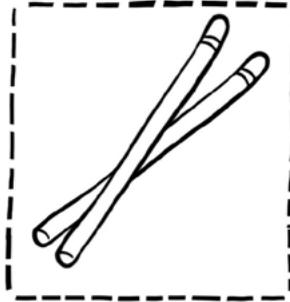


Situación 25. LIVING DE LA CASA

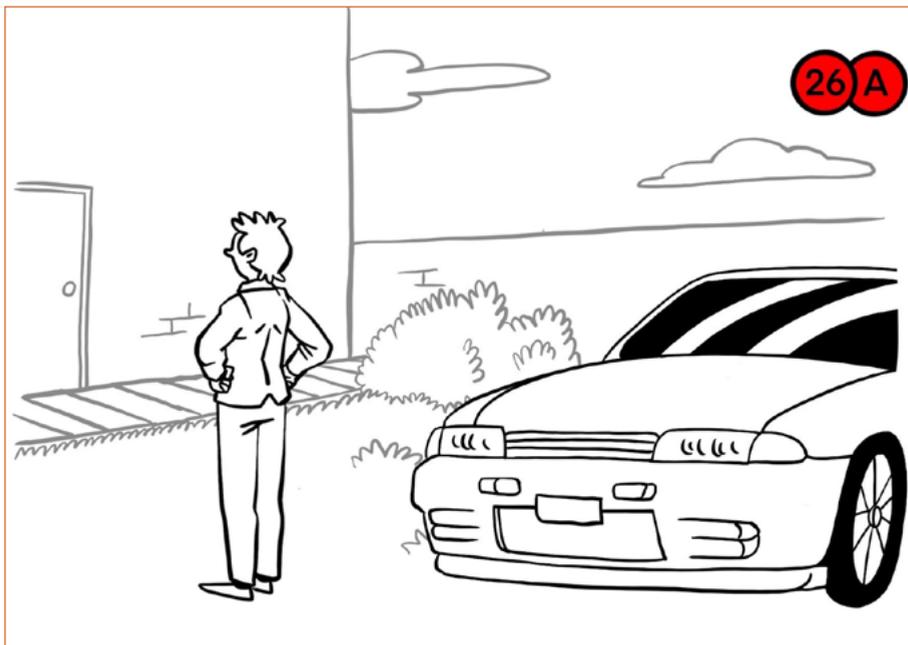


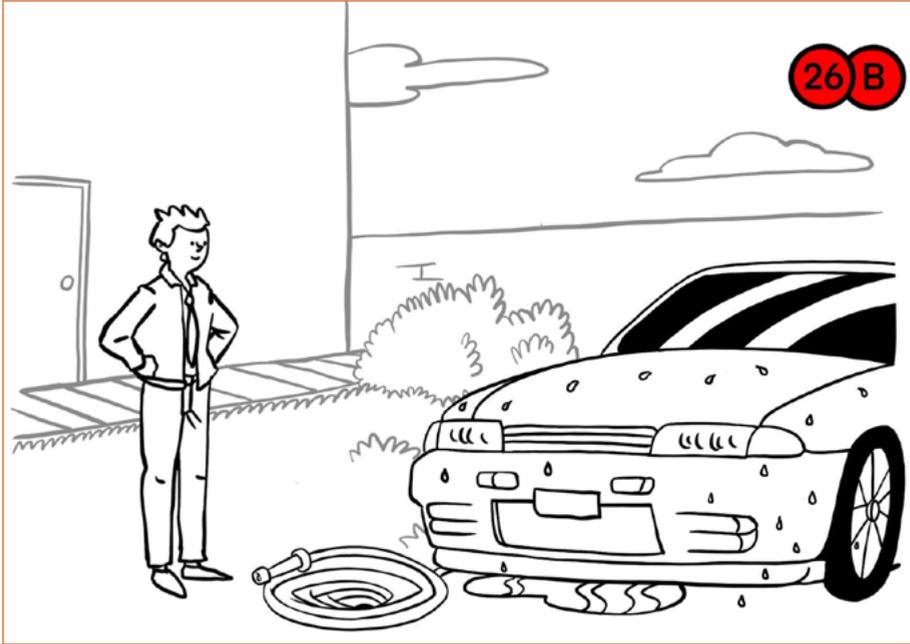


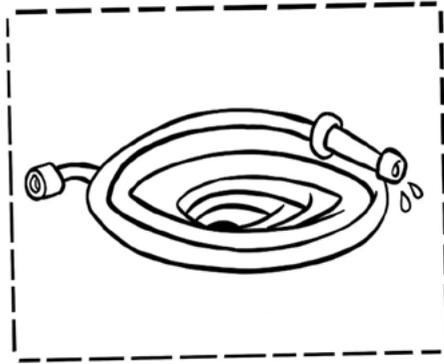
25 C



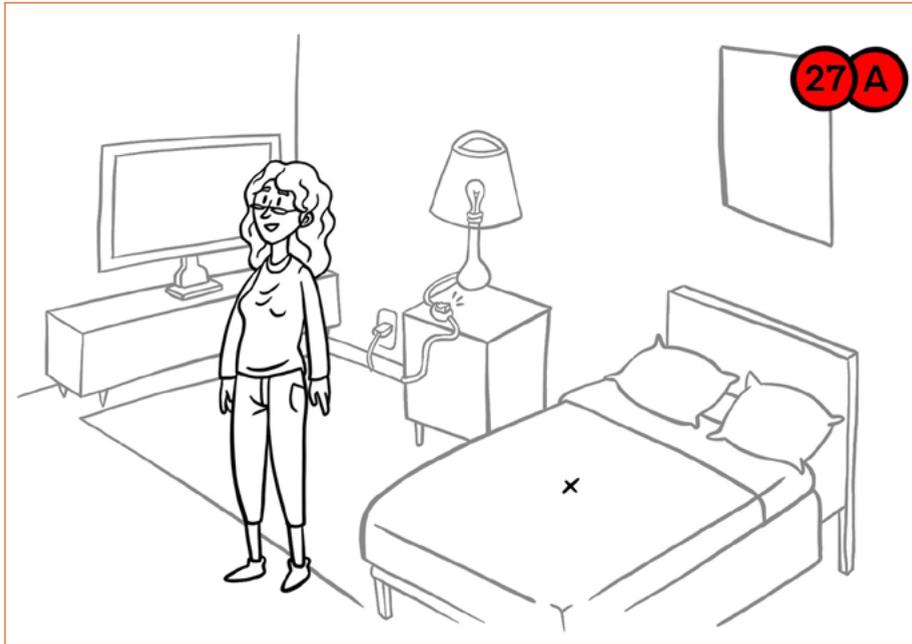
Situación 26. JARDÍN DE LA CASA







Situación 27. DORMITORIO DE LA CASA

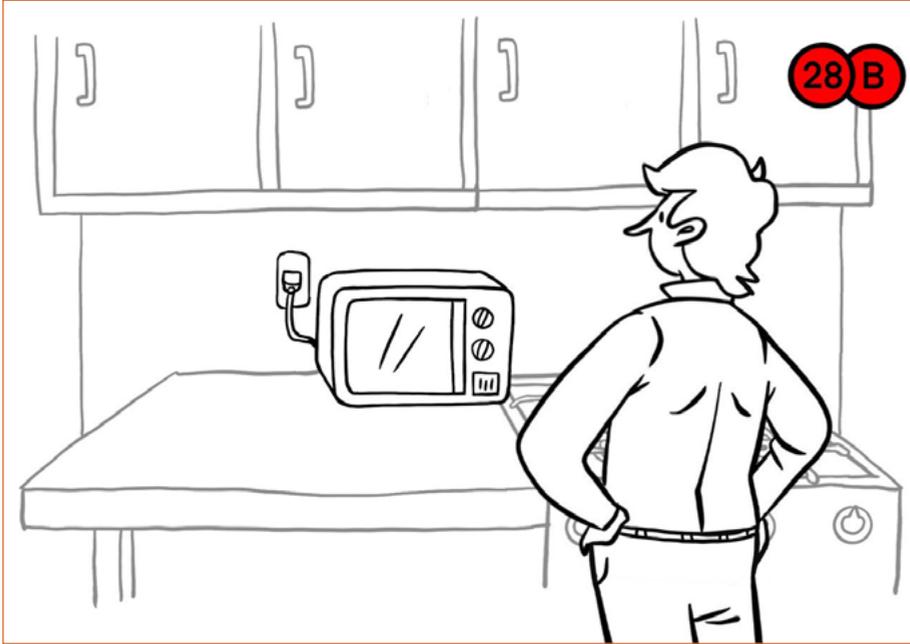


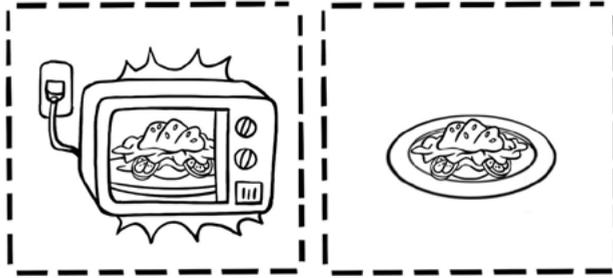




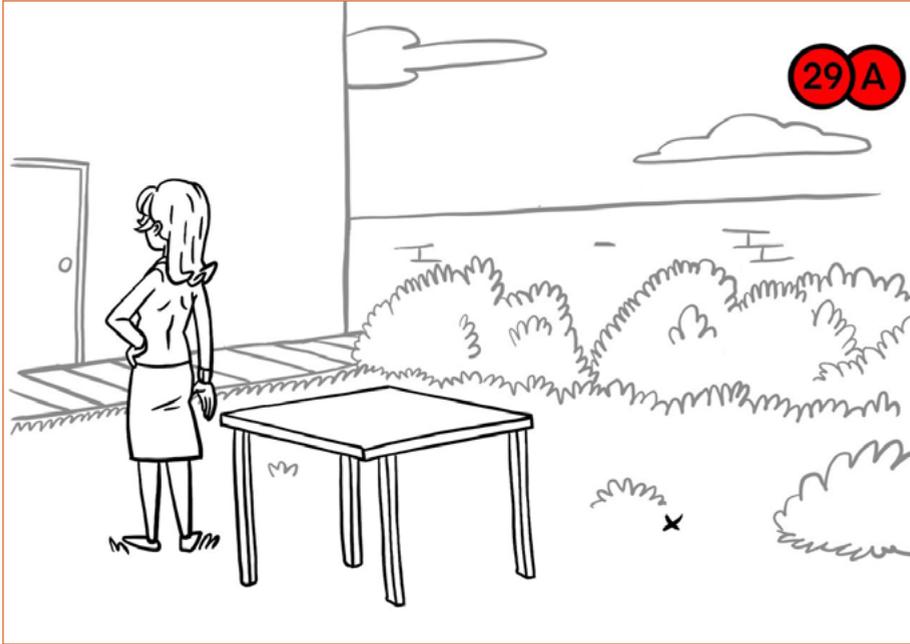
Situación 28. COCINA DE LA CASA

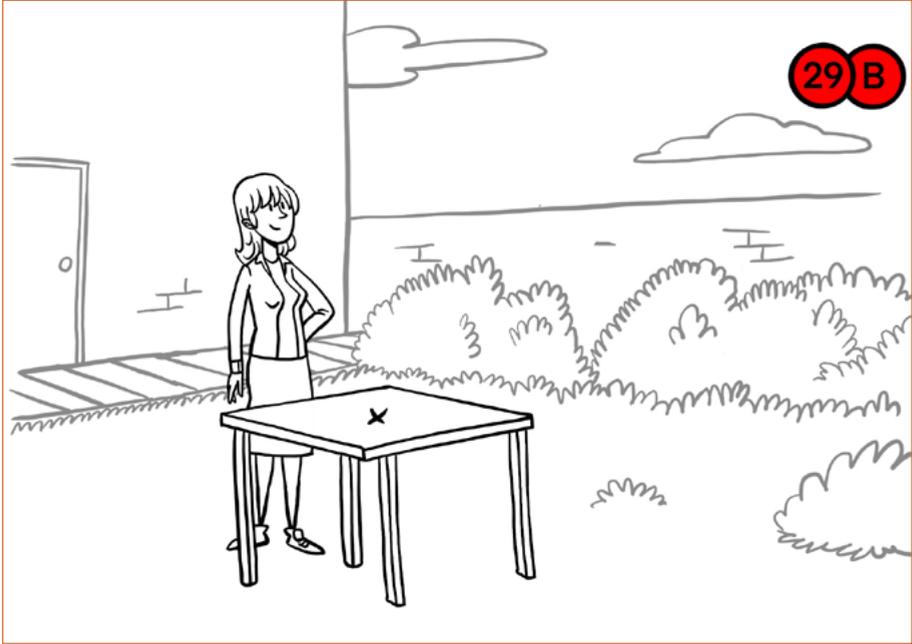


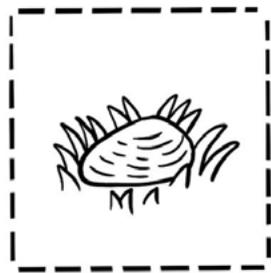




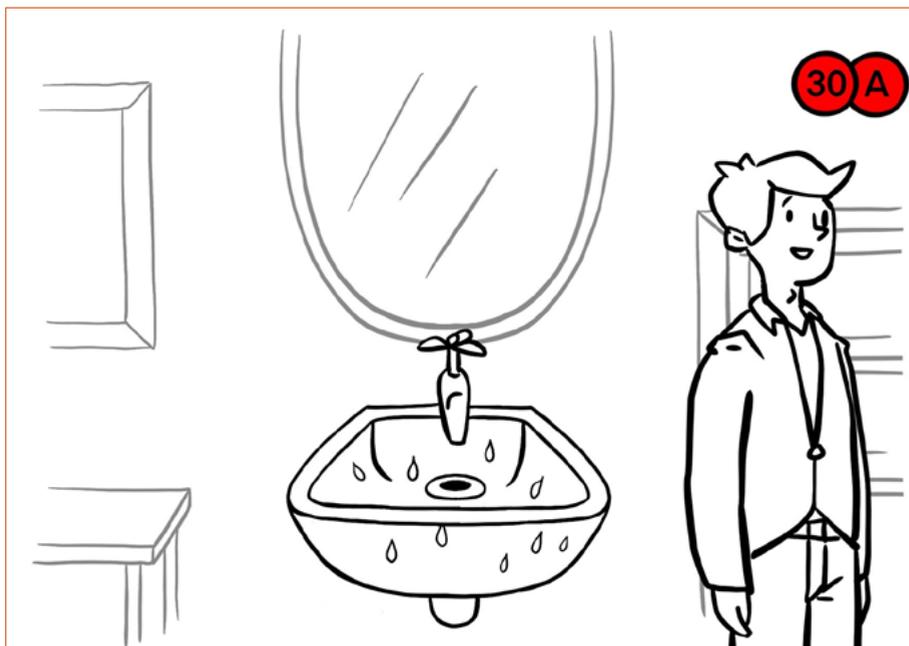
Situación 29. JARDÍN DE LA CASA







Situación 30. BAÑO DE LA CASA

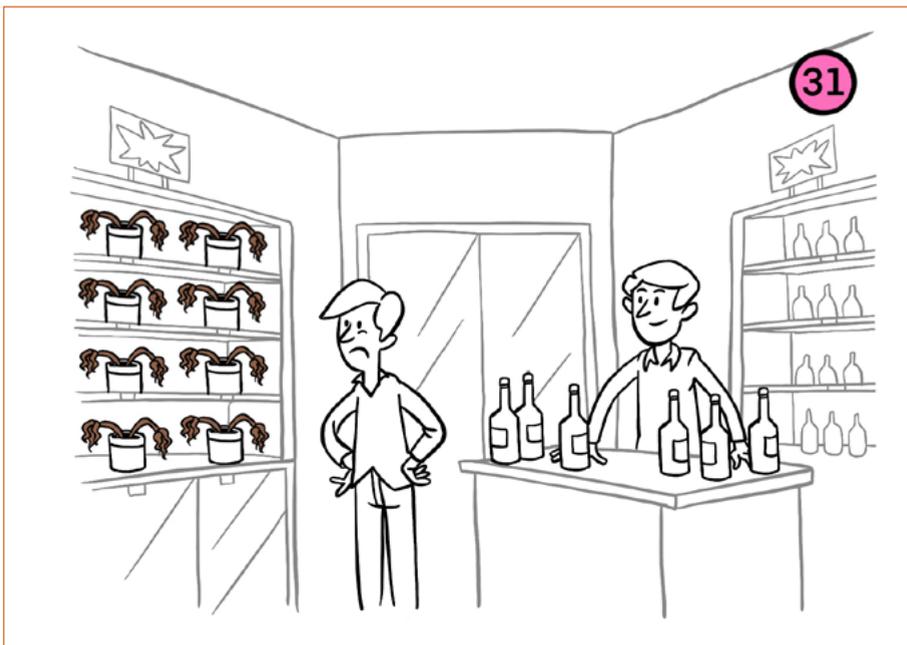




30 C

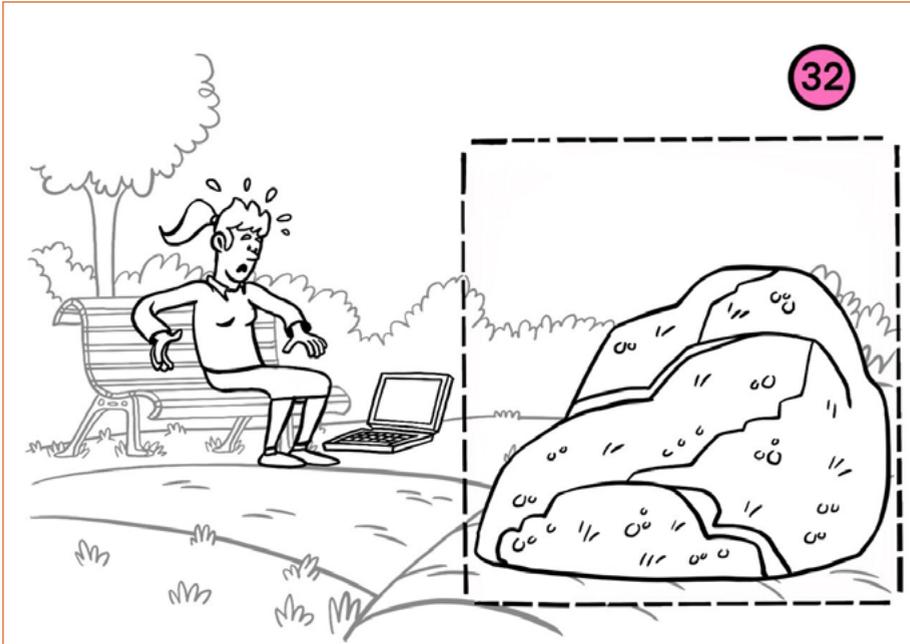


Situación 31. SUPERMERCADO. TRISTEZA/ALEGRÍA

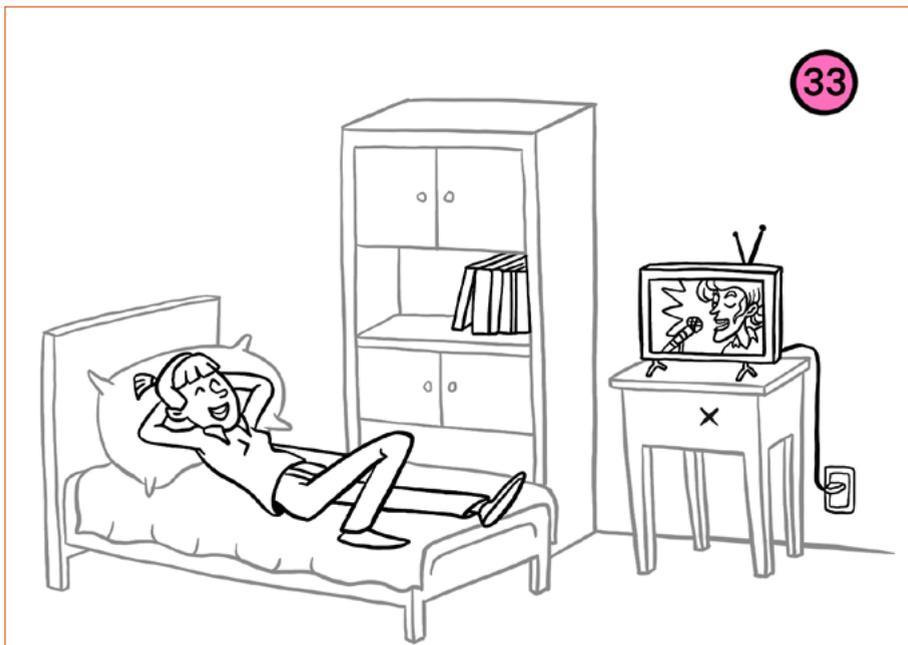




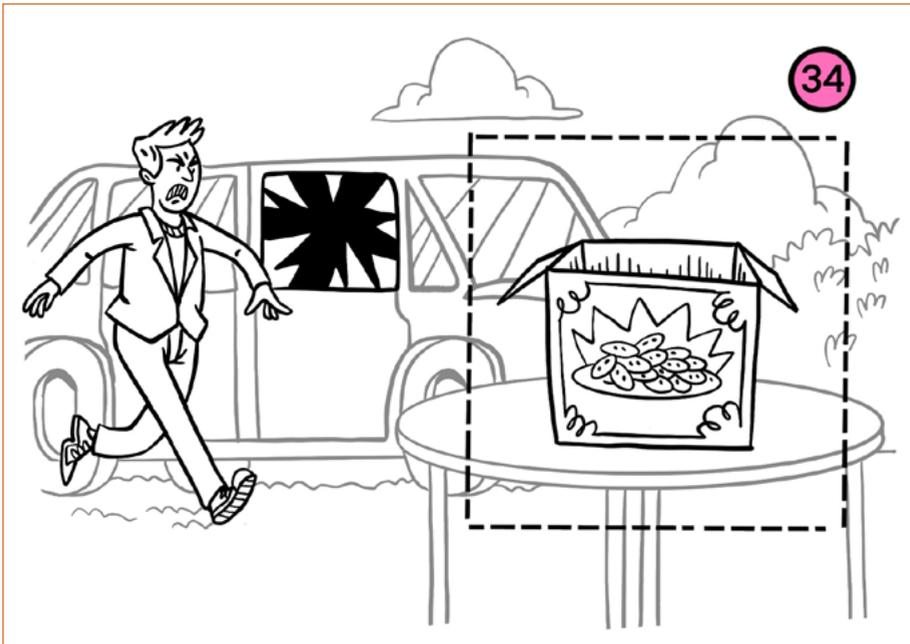
Situación 32. PLAZA. SORPRESA/ASCO



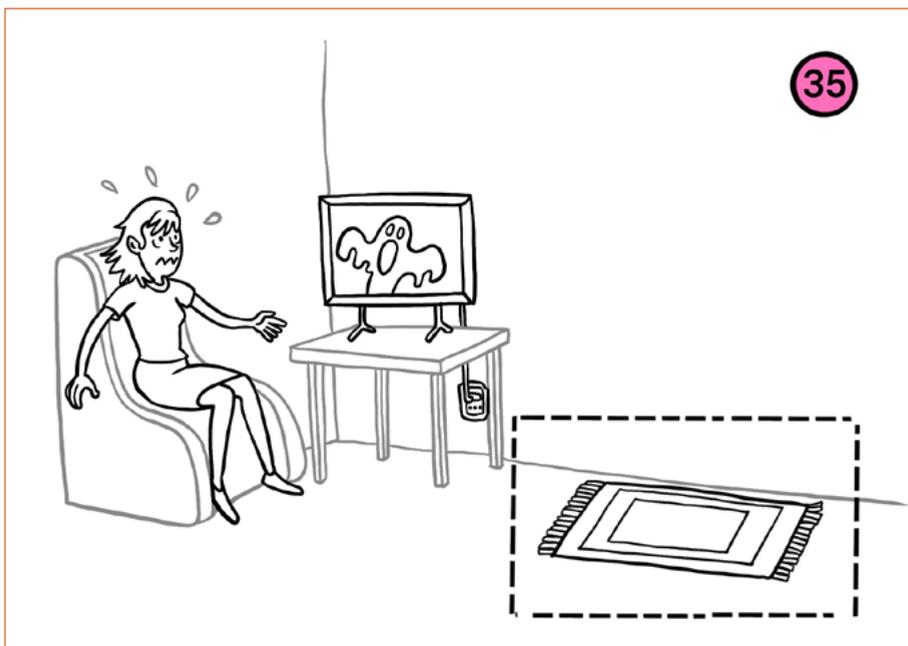
Situación 33. DORMITORIO. ALEGRÍA/SUSTO



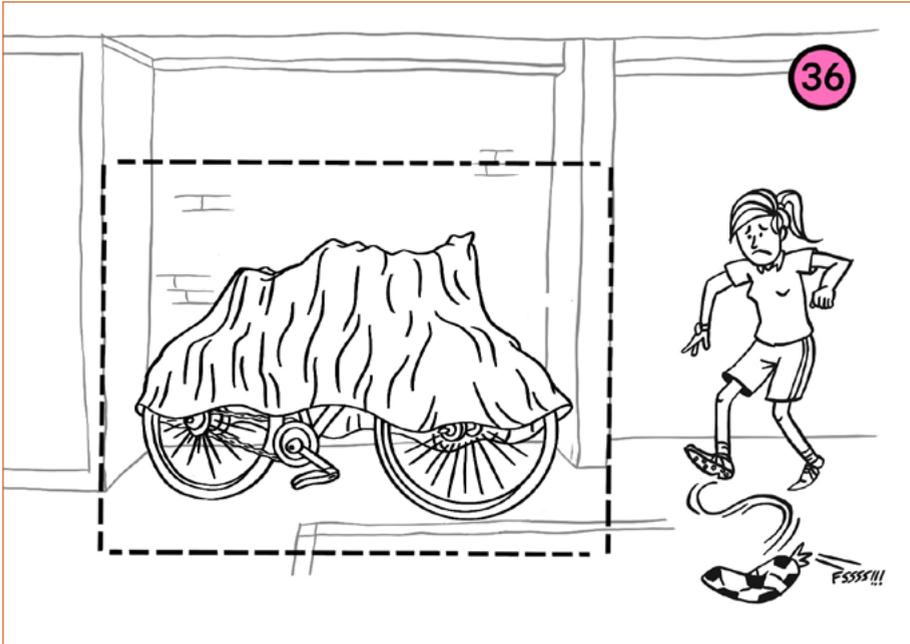
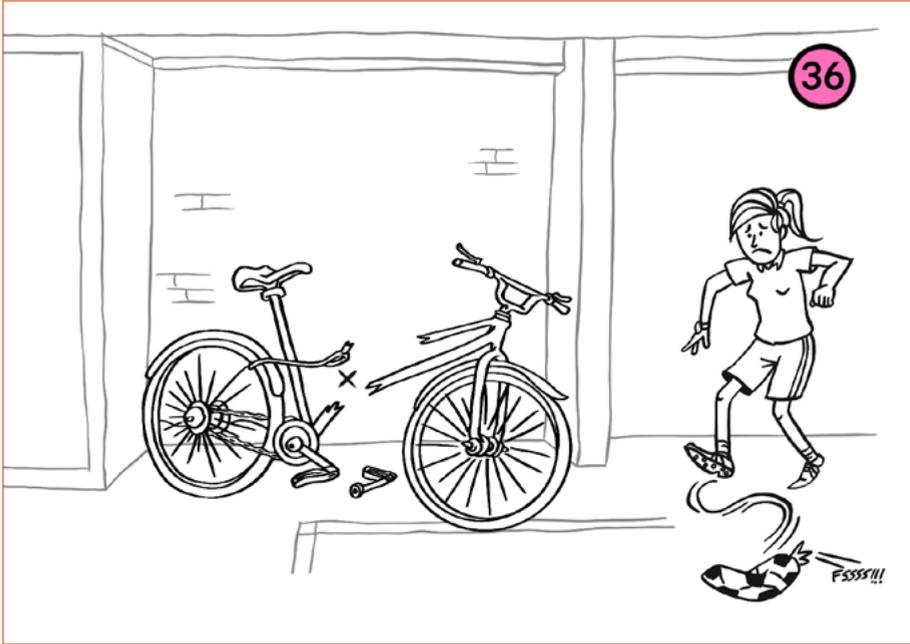
Situación 34. CALLE. ENOJO/TRISTEZA



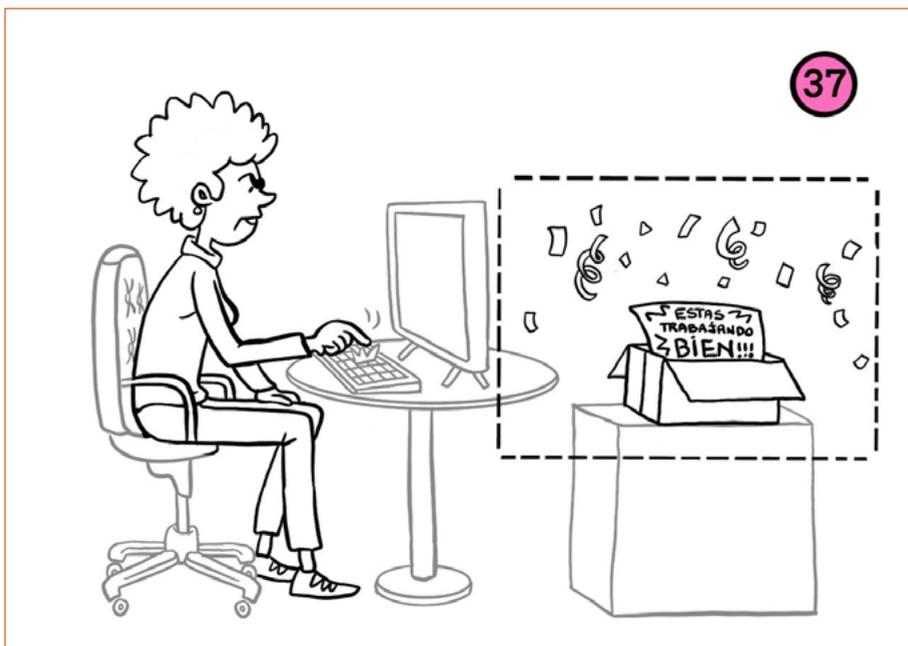
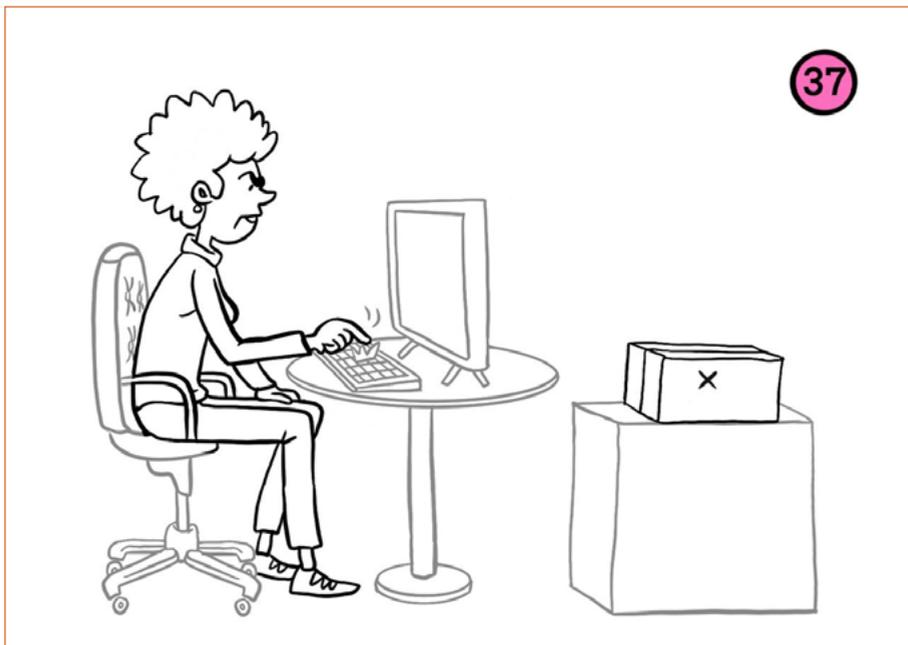
Situación 35. LIVING. SUSTO/SORPRESA



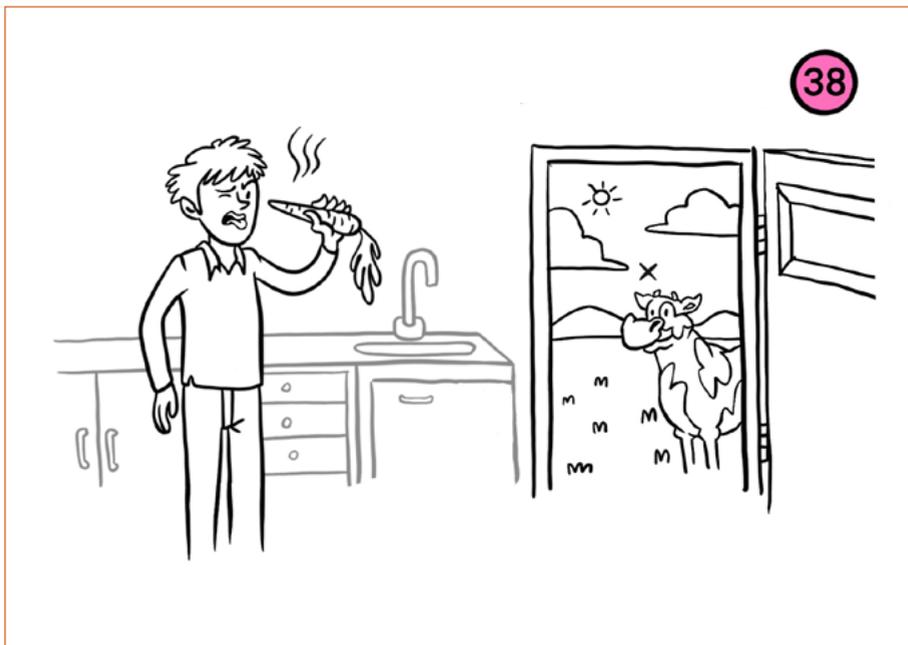
Situación 36. JARDÍN. TRISTEZA/ENOJO



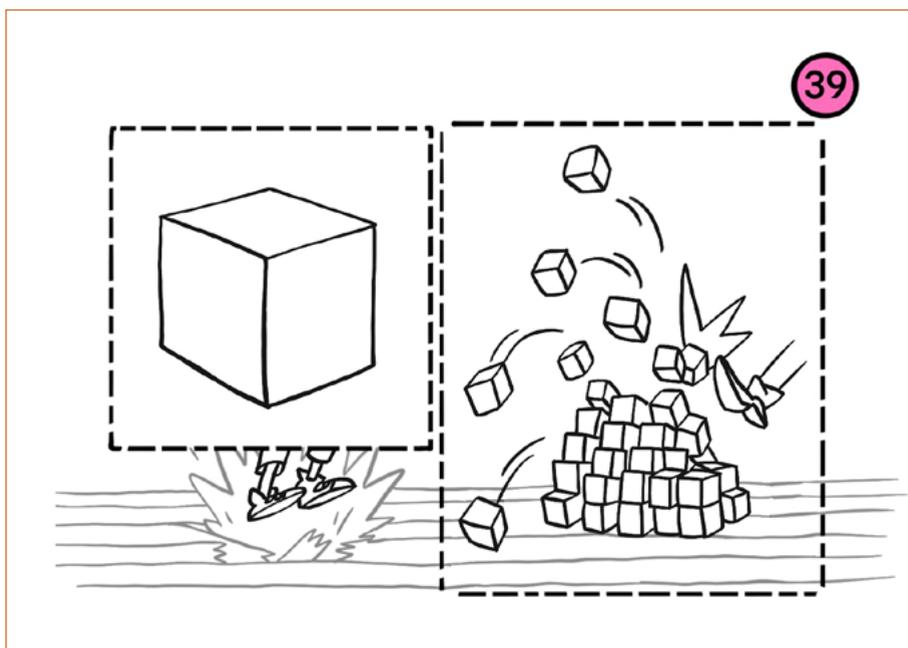
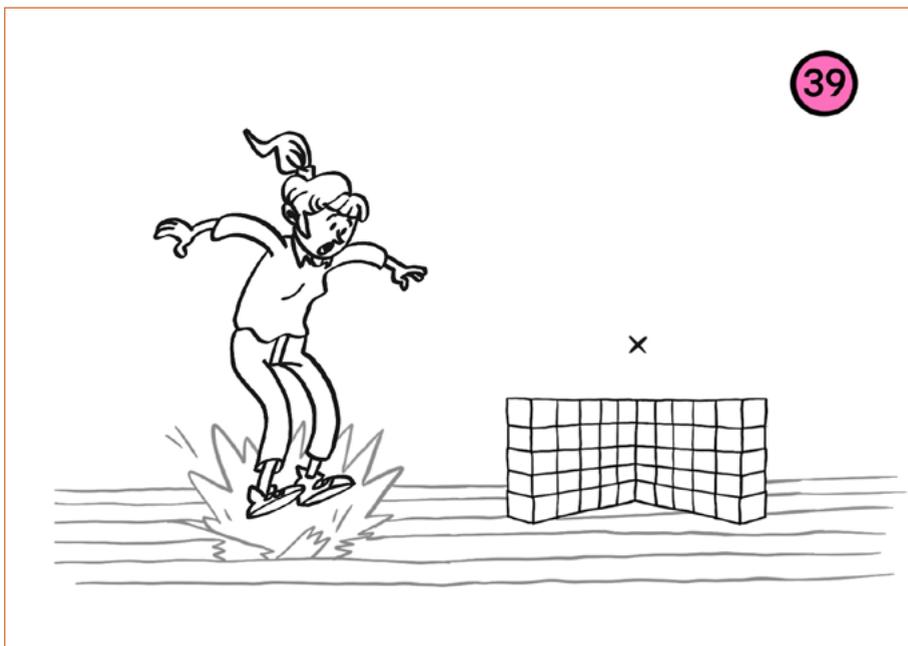
Situación 37. OFICINA. ENOJO/ALEGRÍA

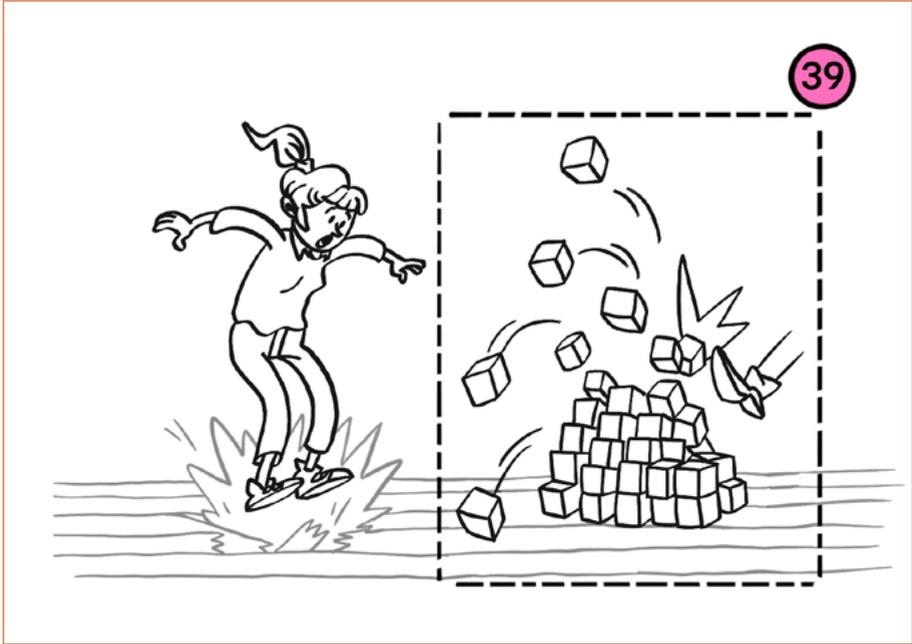


Situación 38. COCINA. ASCO/SORPRESA

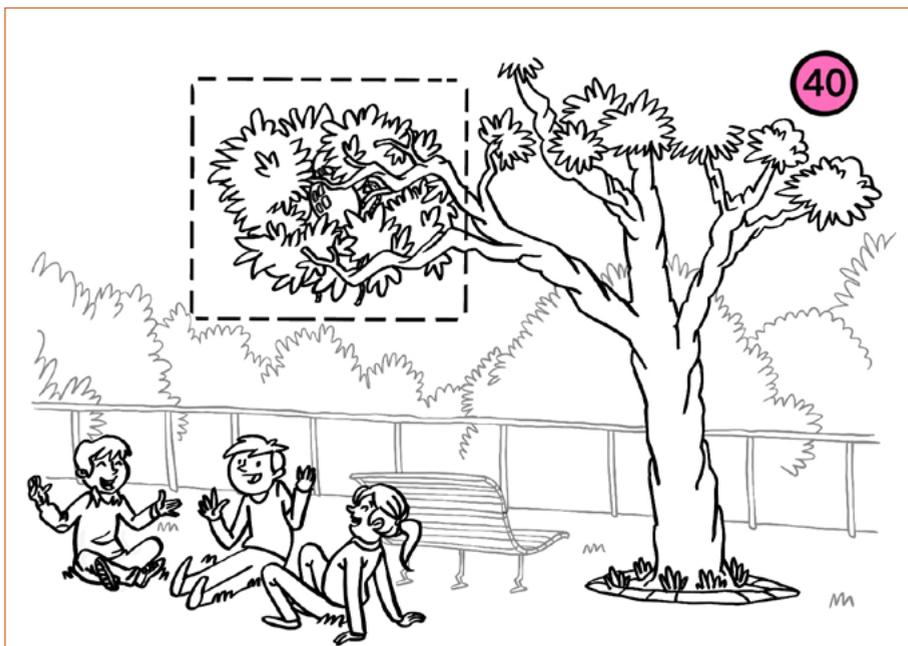


Situación 39. ESCUELA. SORPRESA/ENOJO

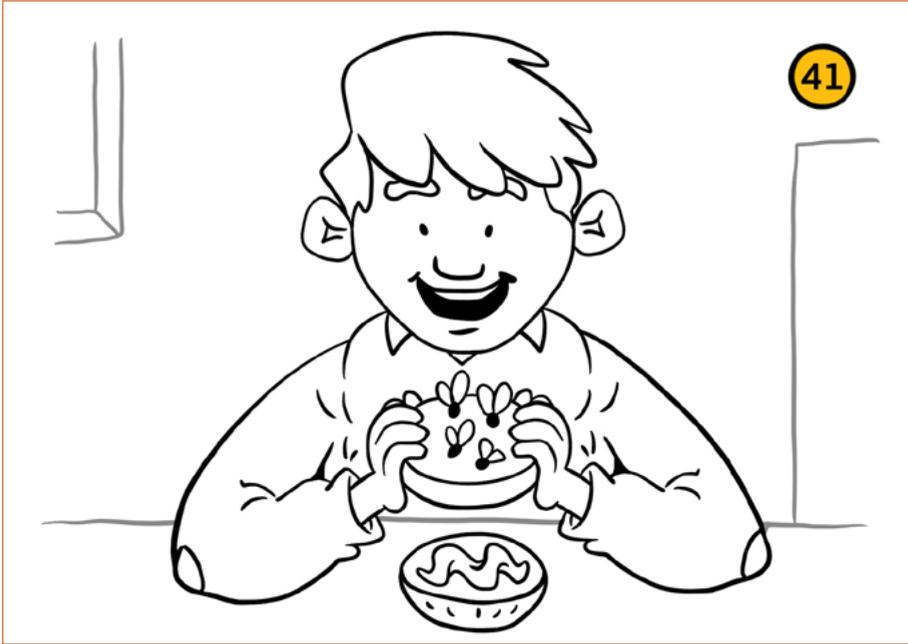




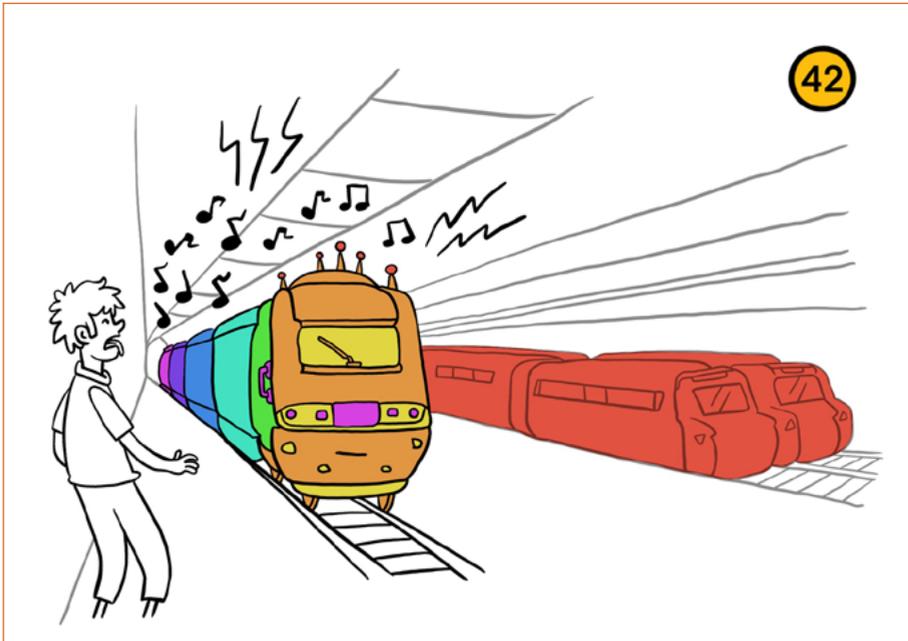
Situación 40. JARDÍN. ALEGRÍA/TRISTEZA



Situación 41. COCINA DE LA CASA. ALEGRÍA/ASCO



Situación 42. ESTACIÓN DE TREN. ASCO/ALEGRÍA



Situación 43. COCINA. SUSTO/ALEGRÍA



Situación 44. DORMITORIO. SORPRESA/TRISTEZA



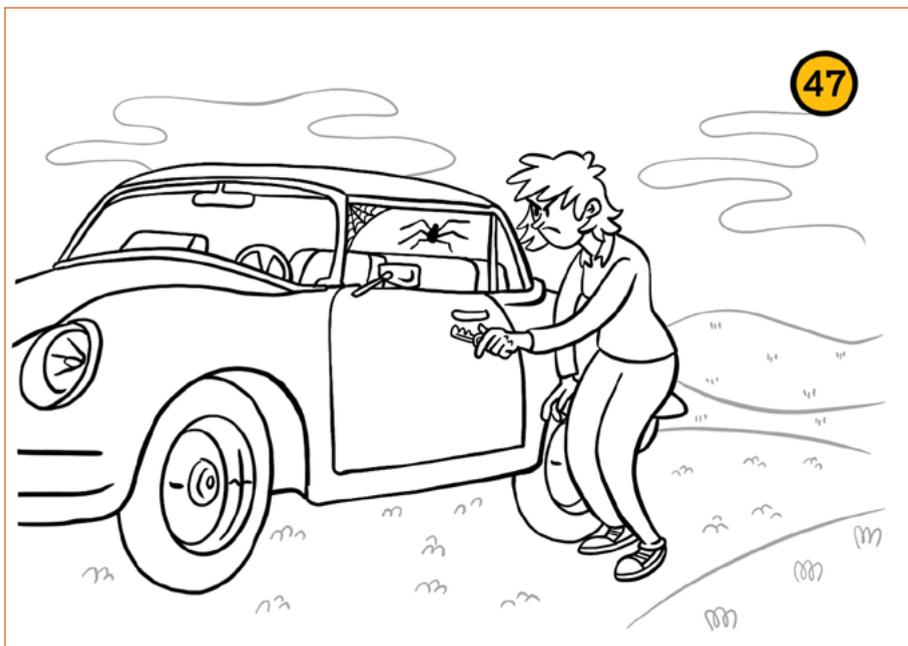
Situación 45. FARMACIA. ALEGRÍA/ENOJO



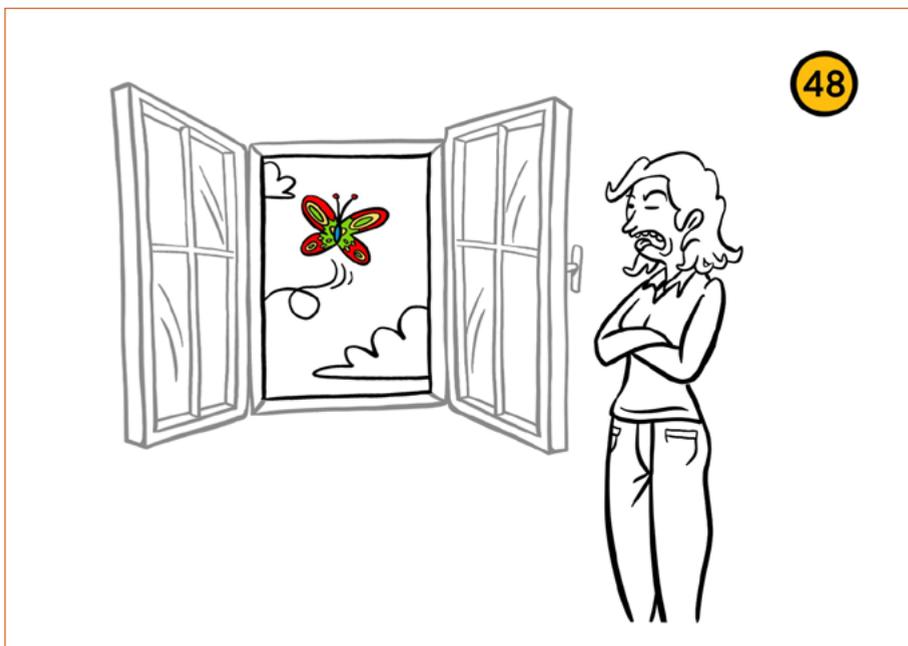
Situación 46. SUPERMERCADO. TRISTEZA/ALEGRÍA



Situación 47. PRADERA. ENOJO/MIEDO



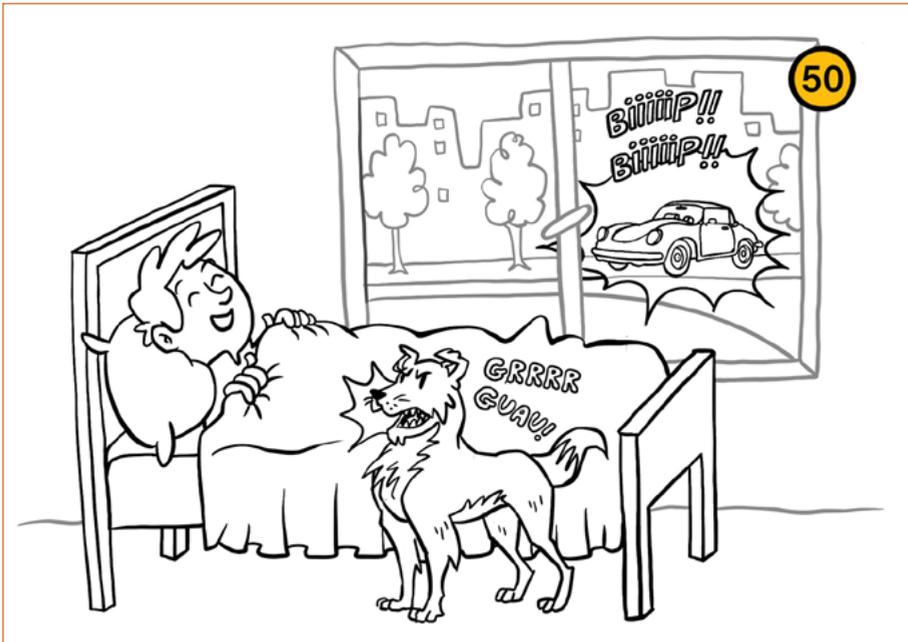
Situación 48. DORMITORIO. ASCO/ALEGRÍA



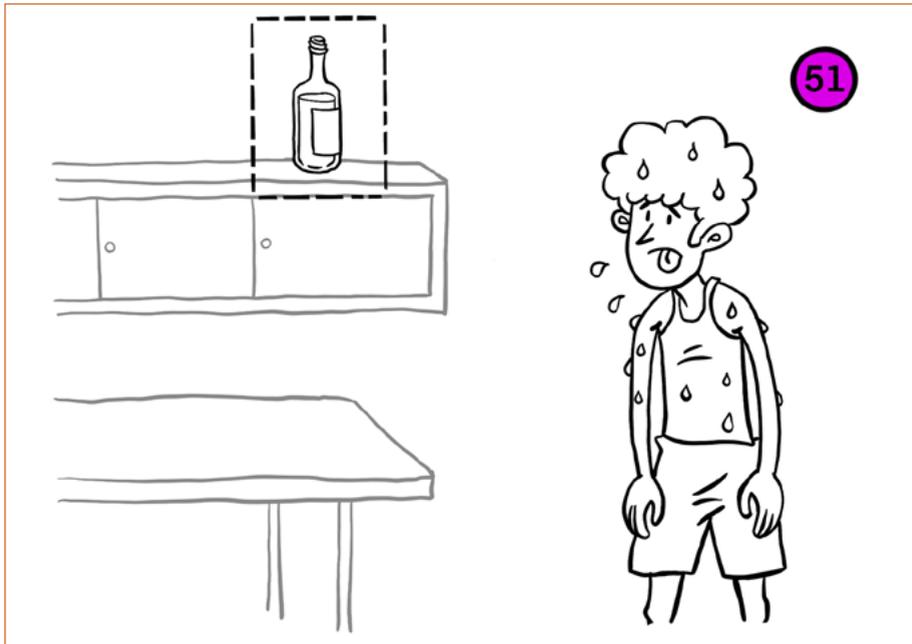
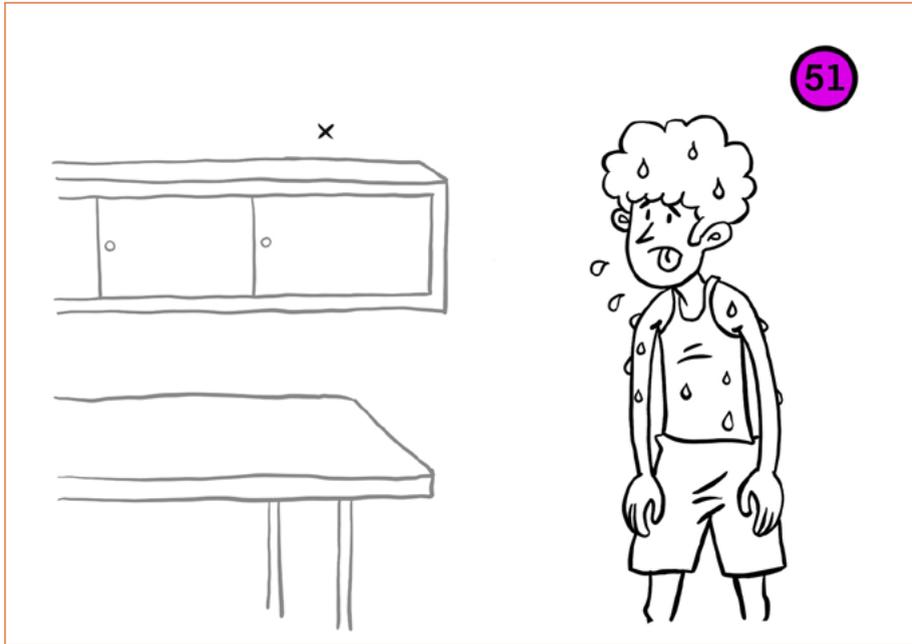
Situación 49. LIVING DE LA CASA. TRISTEZA/SORPRESA



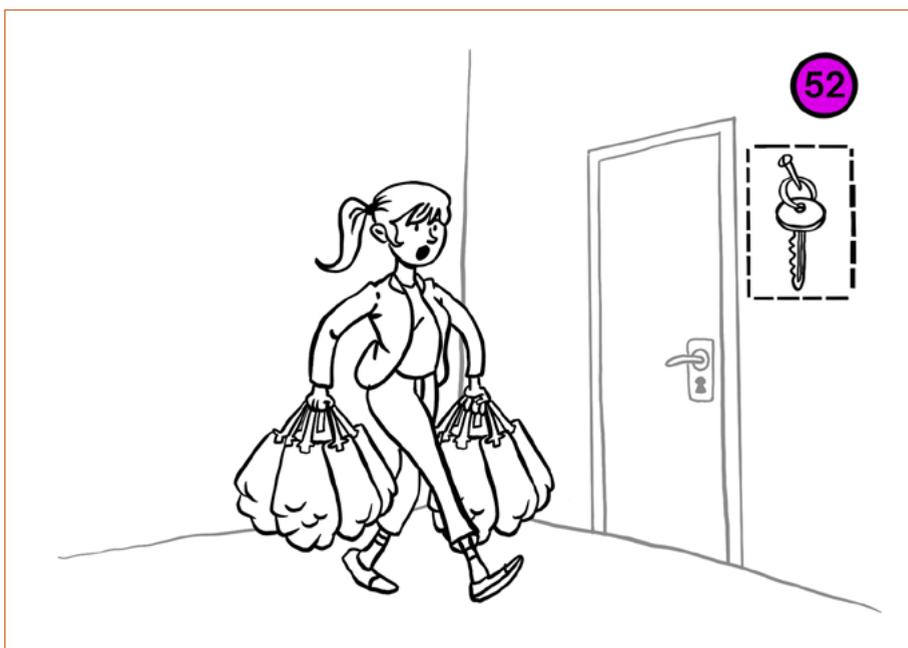
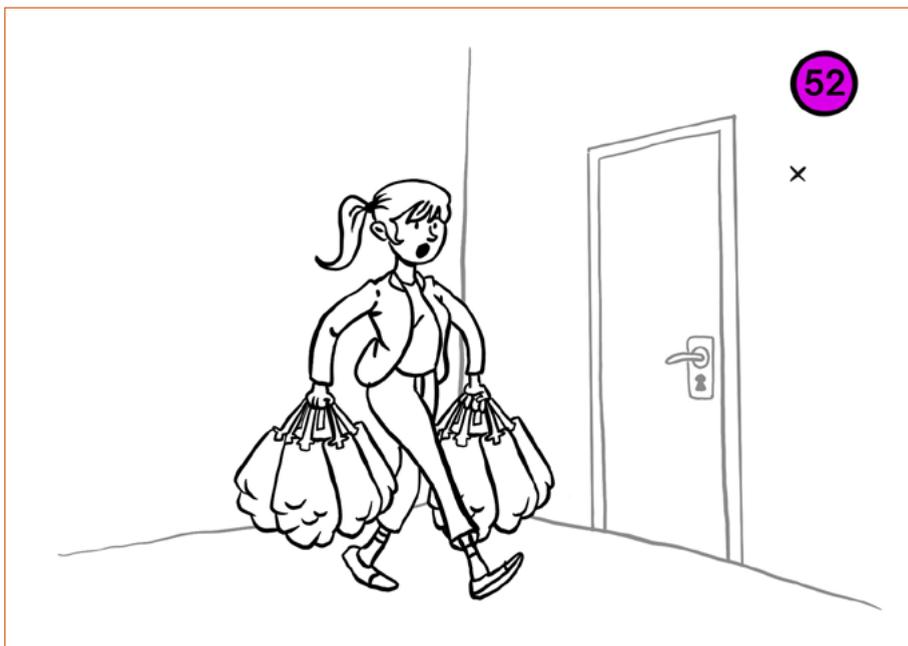
Situación 50. DORMITORIO. ALEGRÍA/ENOJO



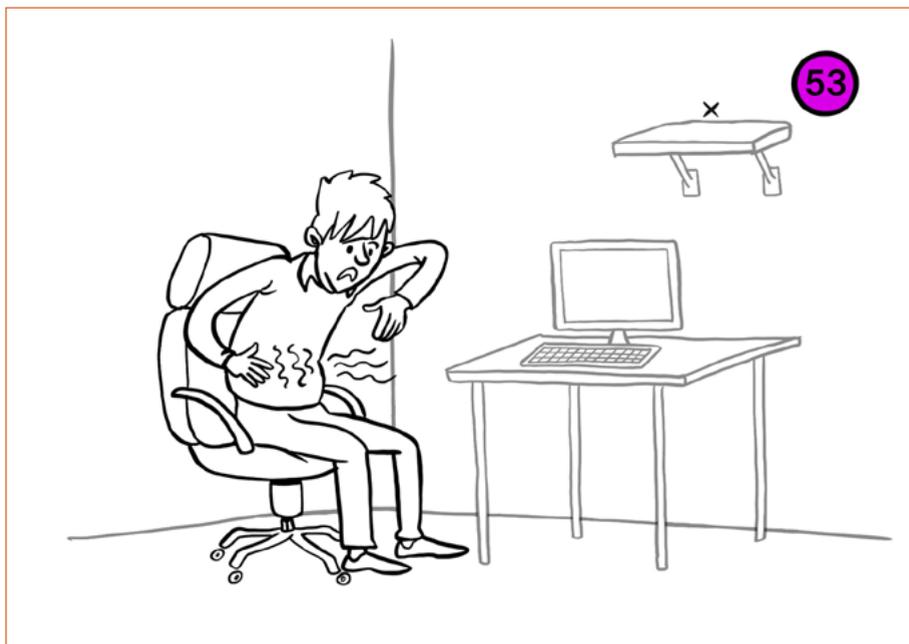
Situación 51. COCINA



Situación 52. ENTRADA DE LA CASA



Situación 53. OFICINA



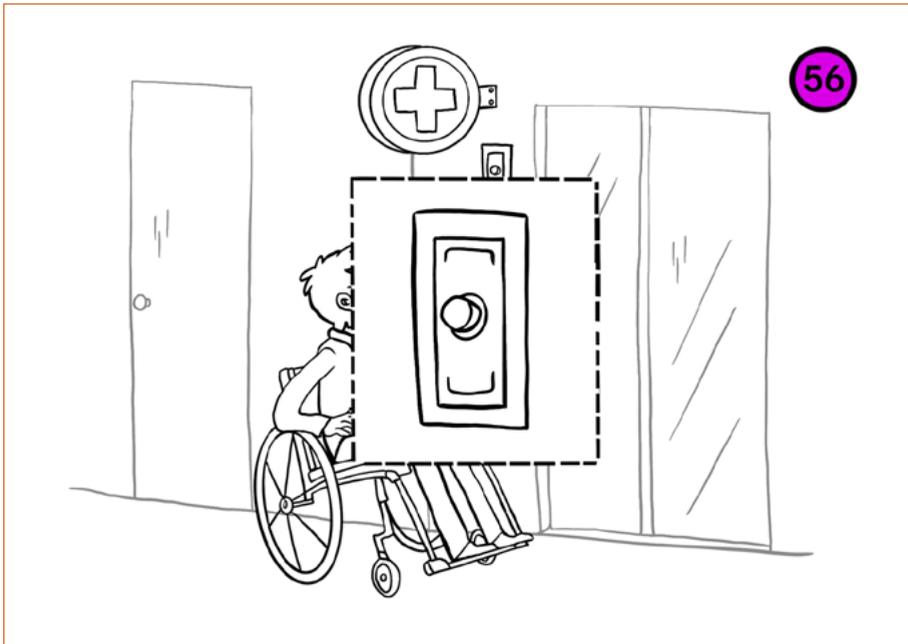
Situación 54. CALLE



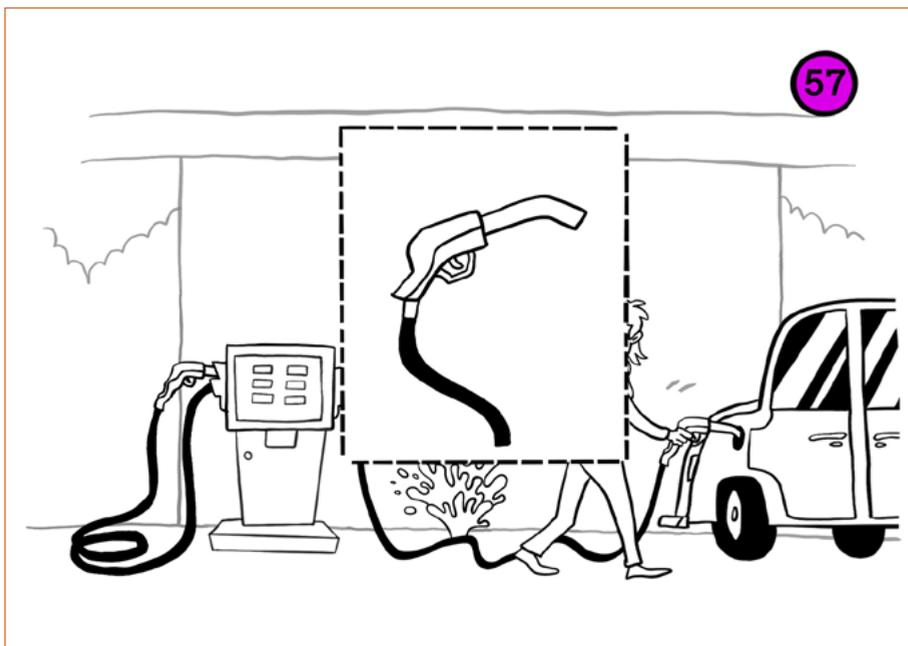
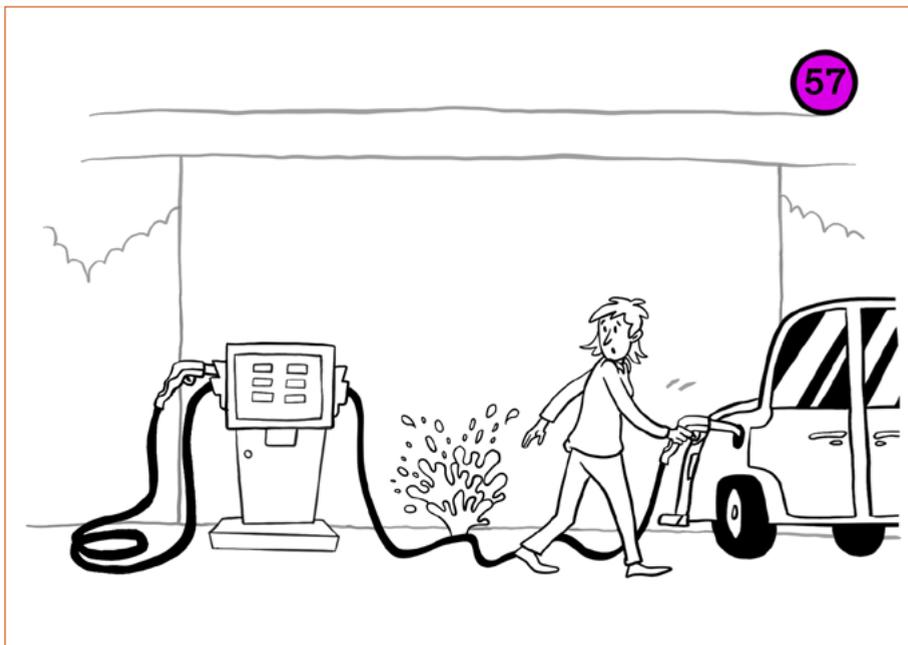
Situación 55. ESTACIÓN DE TREN



Situación 56. FARMACIA



Situación 57. ESTACIÓN DE SERVICIO



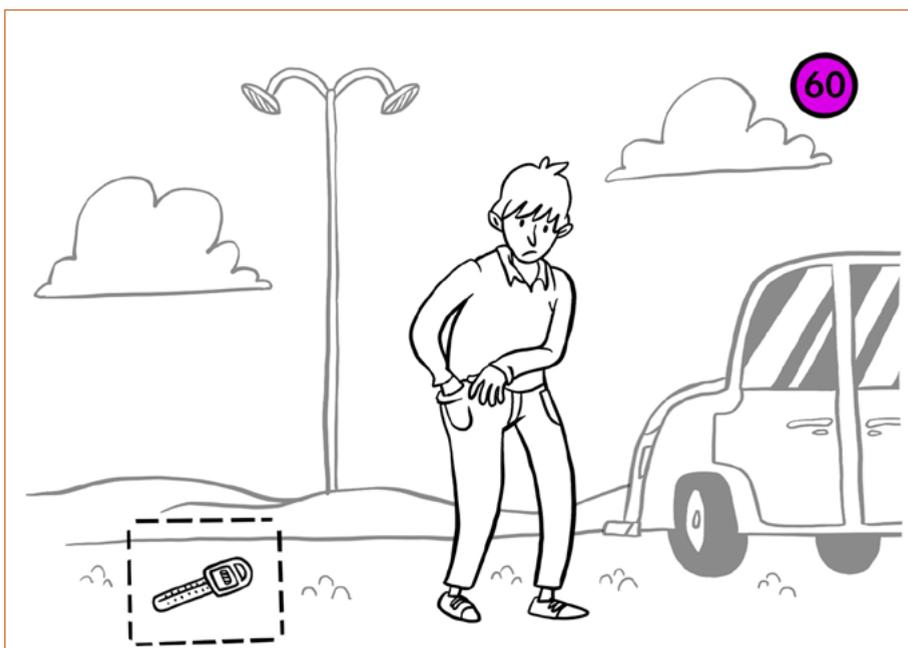
Situación 58. ESCUELA



Situación 59. BANCO DE LA PLAZA



Situación 60. ESTACIONAMIENTO



Índice

1. Presentación.....	9
2. ¿Qué es la toma de perspectiva?	11
3. Dominios de la toma de perspectiva	13
3.1 Precusores de la toma de perspectiva: las relaciones déicticas	14
3.2. Toma de perspectiva visual	15
3.3. Toma de perspectiva cognitiva	16
3.4. Toma de perspectiva afectiva	18
4. Protocolo de enseñanza para las habilidades de toma de perspectiva (PEHToPe)	19
1.ª Parte. Toma de perspectiva cognitiva	20
Módulo A. Saber informar sobre lo que hace uno mismo y lo que hace otra persona cuando ambos comparten el mismo contexto	20
Módulo B. Saber informar sobre lo que sabes cuando no has visto lo sucedido	26
Módulo C. Saber informar sobre lo que sabe la otra persona cuando esta no ha visto lo sucedido	32
2.ª Parte. Toma de perspectiva emocional	38
Módulo A. Saber informar sobre la emoción propia y la de otra persona	38
Módulo B. Saber informar sobre la emoción de otra persona y sobre cómo se sentiría uno mismo si fuera la otra persona	44
3.ª Parte. Conducta prosocial	50
Módulo A. Saber informar sobre la necesidad de ayuda de otra persona y ayudarla	50
5. Instrucciones para la aplicación de las viñetas	55
1.ª Parte. Toma de perspectiva cognitiva	55
Módulo A. Saber informar sobre lo que hace uno mismo y lo que hace otra persona cuando ambos comparten el mismo contexto	55

Módulo B. Saber informar sobre lo que sabe la otra persona cuando no has visto lo sucedido.	55
Módulo C. Saber informar sobre lo que sabe la otra persona cuando esta no ha visto lo sucedido.	56
2.ª Parte. Toma de perspectiva emocional	56
Módulo A. Saber informar sobre la emoción propia y la de otra persona	56
Módulo B. Saber informar sobre la emoción de otra persona y sobre cómo te sentirías si fueras la otra persona	56
3.ª Parte. Conducta prosocial	57
Módulo A. Saber informar sobre la necesidad de ayuda de otra persona y ayudarlo	57
Referencias	59
Anexo. Material para su aplicación	63

Protocolo de enseñanza para las habilidades de toma de perspectiva (PEHToPe)

Protocolo de enseñanza para las habilidades de toma de perspectiva (PEHToPe) es una guía integral para el desarrollo de habilidades fundamentales en la interacción social, aplicable tanto a personas con desarrollo neurotípico como a aquellas con discapacidad intelectual o trastorno del espectro autista. A partir de investigaciones recientes en el campo, este protocolo ofrece una metodología estructurada en módulos para trabajar la toma de perspectiva cognitiva y emocional, y la conducta prosocial.

A través de ejemplos prácticos y el uso de viñetas, esta obra es una valiosa herramienta para profesionales de la educación y la salud que buscan mejorar las habilidades sociales de sus estudiantes en contextos diversos.

María M. Montoya Rodríguez. Doctora en Análisis Funcional en Contextos Clínicos y de la Salud por la Universidad de Almería y profesora investigadora en la Universidad Católica del Uruguay. Sus intereses se centran en el análisis funcional de habilidades de toma de perspectiva y su relación con las alteraciones del desarrollo, en particular, discapacidad intelectual y TEA.

Vanessa A. de Souza Franco. Licenciada en Psicología por la Pontificia Universidad Católica de Río de Janeiro (Brasil) y magister en Atención Temprana en la Universidad Católica de Uruguay y Universidad de Málaga. Su trabajo se centra en la intervención temprana en niños con trastornos del desarrollo, con especial énfasis en niños con TEA, y la orientación a padres.

Francisco J. Molina Cobos. Doctor en Psicología y profesor titular en el área de Psicología Clínica en la Universidad de Almería. Su labor clínica e investigadora se enfoca en la aplicación de los principios de la psicología contextual para fomentar repertorios adaptativos y flexibles en niños y adolescentes.

Clementina Tomás Llerena. Licenciada en Psicología por la Universidad de la República (Uruguay) y magister en Investigación aplicada a la Educación por la Universidad de Valladolid. Sus intereses se enmarcan en el estudio de los procesos de descentramiento en la infancia temprana, así como en desarrollo infantil y *school readiness*.