

ANEXOS

ANEXO 1. INSTRUMENTOS PARA MEDIR LAS VARIABLES

1. PARADIGMA “FALSA CREENCIA”

HISTORIA 1

“Mira, te voy a contar un cuento. **Mikel/Amaia** viene con su madre de la compra del supermercado (se escenifica que la madre y el niño/a llegan a la zona donde se han situado dos armarios y se explica que es la cocina) ahora **Mikel/Amaia** guarda aquí la galleta (se mete la galleta en el cajón A) y se marcha a jugar en el coche de su padre (se lleva al muñeco niño hasta el coche y se le deja ahí durante unos segundos) pero su madre quiere comer un poco de galleta y la saca del cajón, come un poquito y luego la deja aquí (se deja la galleta en el cajón B que se ha situado a 50 cm. del cajón A, formando un vértice con el coche). Pero **Mikel/Amaia** tiene hambre y le apetece volver a la cocina a por la galleta para comer un poquito”.

MATERIALES:

- Playmobil (niño y niña)
- playmobil (madre)
- Dos muebles (escenificar cocina)
- Una galleta pequeña
- Un coche

PREGUNTAS DE CONOCIMIENTO:

1. ¿Sabe **Mikel/Amaia** donde está la galleta?
2. ¿Recuerdas al comienzo de la historia dónde puso **Mikel/Amaia** la galleta?
3. ¿Te acuerdas cuándo la madre cambió de sitio la galleta? ¿Dónde la dejó?
4. ¿Vio **Mikel/Amaia** a su madre ponerla allí?

PREGUNTAS DE PREDICCIÓN:

1. ¿Dónde buscará **Mikel/Amaia** la galleta? (Si el niño no contesta o se bloquea se le da la opción de ir al lugar A o al B a buscar la galleta: ¿Dónde buscará, aquí o ahí? Coge el muñeco y vete donde está la galleta”).

HISTORIA 3

“Se le enseña al niño una caja de tiritas y se le pregunta qué hay dentro (se da por hecho que el niño dirá que hay tiritas). Una vez que responde que hay tiritas se abre la caja y se le muestra que en realidad tiene pinturas. Se vuelven a meter las pinturas dentro de la caja”.

MATERIALES:

- Caja de tiritas
- Lápices o pinturas

PREGUNTA DE PREDICCIÓN:

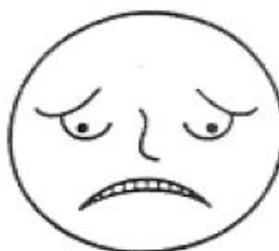
1. Si viene otro niño que no ha visto lo que hay dentro de la caja, ¿Qué dirá que hay dentro de la caja?

2. PRUEBA “ETIQUETAJE EMOCIONAL”

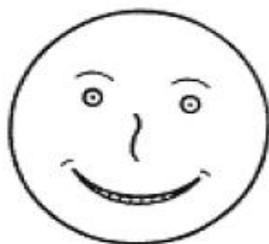
Primero el/la niño/a mira dibujos de cuatro expresiones faciales (felicidad, tristeza, enfado y miedo).



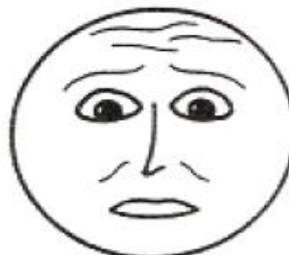
En fado



Tristeza



Felicidad



Miedo

A continuación se le pide que señale con el dedo la expresión adecuada cuando el experimentador le pregunte por ella (¿Cuál es la cara de felicidad/tristeza/enfado/miedo?).

PREGUNTAS DE PREDICCIÓN:

1. ¿Cuál es esta cara (felicidad)?
2. ¿Cuál es esta cara (tristeza)?
3. ¿Cuál es esta cara (enfado)?
4. ¿Cuál es esta cara (miedo)?

3. PRUEBA “DISTINCIÓN APARIENCIA-REALIDAD”

En esta prueba de distinción apariencia-realidad, los/as niños/as escuchan las historias que mostraremos a continuación. La versión que presentamos aquí es la que escuchan las chicas. Los chicos escuchan las mismas historias, con la excepción de que el personaje principal de éstas es un chico, y el personaje secundario una chica. Los/as niños/as escuchan historias en la que el personaje principal experimenta emociones positivas y negativas.

HISTORIA DE EMOCIONES POSITIVAS

Amaia está jugando a un juego con su hermano Mikel. Al final del juego Amaia gana y Mikel pierde. Amaia está muy contenta porque ha ganado. Pero Amaia no quiere que Mikel vea cómo se siente porque entonces Mikel no querrá jugar con el nunca más. Así, Amaia intenta ocultar cómo se siente.

PREGUNTAS DE PREDICCIÓN:

1. ¿Qué es lo que la protagonista siente por dentro?
2. ¿Qué es lo que la protagonista muestra exteriormente?

HISTORIA DE EMOCIONES NEGATIVAS

Hoy Miren va a dormir en casa de su primo Eder. Miren ha olvidado su oso de peluche favorito en casa. Miren está muy triste porque se le ha olvidado su oso de peluche favorito en casa. Pero ella no quiere que su primo Eder vea lo triste que se siente, porque Eder le dirá que es una niña pequeña. Así, Miren intenta ocultar cómo se siente.

PREGUNTAS DE PREDICCIÓN:

1. ¿Qué es lo que la protagonista siente por dentro?
2. ¿Qué es lo que la protagonista muestra exteriormente?