

Diseño y aplicación de una tarea experimental de reconocimiento de sentidos no literales mediante el uso de tecnología

Mastrangelo, Giuliana Sofía; Barrera, Alejo Martin; Aguilar, María José¹; García Bauza, Cristian².

1 | Instituto de Psicología Básica, Aplicada y Tecnología (UNMdP-CONICET), Facultad de Psicología UNMdP. 2 | CONICET

Antecedentes

El reconocimiento de sentidos no literales es una habilidad abstracta que se necesita para comprender la relación de similitud existente entre dos términos, dado que el lenguaje figurativo se caracteriza por el uso de metáforas para expresar asociaciones no literales entre conceptos basadas en la comparación. Dicha habilidad se consolida entre los 6 y los 8 años y tiene dos prerrequisitos troncales: en primer lugar, el niño debe lograr reconocer el comportamiento como intencional; en segundo lugar, tiene que ser capaz de reconocer y comprender el engaño. De esta manera, la persona logra llevar a cabo inferencias más complejas del contexto social, logrando identificar ironías, dobles sentidos, expresiones emocionales complejas y consecuentemente, adquiriendo mayor sensibilidad para diferenciar las características que presenta la situación, y la forma socialmente adecuada y aceptada de interacción. Los estudios empíricos en la materia en la última década se centraron en la exploración de los procesos de atribución de estados mentales a otras personas utilizando técnicas clásicas *offline*, donde se indagaban aspectos que permitían comprender alguno de los componentes de la Teoría de la Mente de manera aislada, pero sin valorar lo que sucede con dicho proceso *en tiempo real (online)*

Objetivo General



El presente proyecto tiene como objetivo diseñar y aplicar una tarea experimental de teoría de la mente que valore la capacidad de reconocimiento de sentidos no literales con el uso de tecnología, más específicamente, con el uso de entornos virtuales en niños y niñas de entre 6 y 8 años de edad.

Metodología

- El diseño será instrumental según la clasificación de Montero y León.
- La muestra estará compuesta por 30 niños/as en edad entre 6 y 8 años. La selección muestral se realizará de forma no probabilística intencional en función de los siguientes criterios de inclusión de los/as estudiantes incluidos/as en la muestra no deben presentar antecedentes de trastornos del desarrollo o psicopatológicos ni de disfunción neurológica, no estar bajo tratamiento con medicación psicotrópica y no haber realizado permanencia escolar.

Procedimientos: La muestra se obtendrá a partir de convenios establecidos por el grupo de investigación con distintas instituciones educativas de la ciudad de Mar del Plata. La participación será voluntaria y sujeta al consentimiento de tutores y al asentimiento personal de los niños/as.

Para cumplir con dichos objetivos se propone tres etapas:

- 1) Realizar un protocolo de diseño de la tarea de reconocimiento de sentidos no literales en población infantil en el que se incluye guión de la tarea con indicadores como:
 - Situación social
 - Cantidad de claves introducidas en contexto
 - Cantidad de interacciones
 - Nivel de incertidumbre (Información desigual)
 - Nivel de participación del/a niño/a
- 2) Armado de prototipo de tarea con el programa Unity previamente realizado por investigadores del Instituto de Psicología Básica, Aplicada y Tecnología (IPSIBAT) en colaboración con especialistas en informática e ingenieros en sistemas con conocimientos en realidad virtual del Laboratorio Media Lab.
- 3) Realizar una prueba piloto con la muestra previamente descrita.



Proyección

Se espera que el uso de un entorno virtual que recree situaciones sociales cotidianas acordes a la edad evolutiva, podría superar las limitaciones que suponen las tareas clásicas de todo o nada, permitiendo evaluar en tiempo real los procesos de cognición social y en particular, Teoría de la Mente y reconocimiento de sentidos no literales.



gjulianas.mastrangelo@gmail.com

Adscripta en Investigación

IPSIBAT | UNMdP | CONICET