

PROGRAMA DE ENTRENAMIENTO EN HABILIDADES SOCIALES Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE TIPO SOCIAL PARA ADOLESCENTES (VERSIÓN CORREGIDA)

Adaptado y Modificado de Camacho y Camacho (2004) y Monjas y González (1998)

SESIÓN 1. PRESENTACIÓN Y ESTRUCTURA DEL TALLER. HABILIDADES SOCIALES Y SU IMPORTANCIA			
Objetivos. Expresar a los participantes el contenido del taller, sus objetivos y presentar a los facilitadores. Explicar a los participantes mediante una exposición teórica qué son las habilidades sociales y cuál es su importancia en la vida diaria.			
CONTENIDO	ACTIVIDADES Y DURACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Cronograma del programa por cada una de las sesiones: número de sesiones programadas y temas a abordar. - Normas de funcionamiento del programa - Modalidades del taller: información por medio de charlas, ensayos conductuales, modelaje, reforzamiento y retroalimentación. - Definición, características, importancia y ejemplos de las habilidades sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dar la bienvenida a los participantes y presentación del facilitador, colaboradores y los participantes mediante la actividad ¿Quién soy? (10min). - Explicar el cronograma del programa y las normas de funcionamiento del mismo (5 min) - Se especificarán los diversos procedimientos que se emplearán: instrucción verbal, modelaje, reforzamiento, ensayo conductual (5min). - Explicar que el objetivo del programa es enseñarles habilidades para tratar con las personas así como manejar diversas situaciones. Se mencionará ejemplos que resaltarán la importancia de habilidades sociales (10min). - Formular al grupo dos preguntas relacionadas a la importancia de las habilidades sociales ¿A qué se refieren las habilidades sociales? ¿Cuáles serían las consecuencias en el ámbito escolar de habilidades sociales inadecuadas? (5min) - Finalmente, invitar a los adolescentes a participar en la actividad de cierre de la sesión: Juego cooperativo Congelar la foto (15min). 	Materiales <ul style="list-style-type: none"> -Identificador de nombres - Marcadores - Presentación en PowerPoint - Lapto - Video Beam - Cámara de video - Cámara fotográfica - Guía del facilitador - Sillas Humanos <ul style="list-style-type: none"> - 1 Instructor - 2 colaboradores - Grupo de Adolescentes 	<ul style="list-style-type: none"> - Asistencia - Verificación oral de la estructura del taller con los participantes. - Que los adolescentes respondan las preguntas formuladas (Criterio de evaluación: 80% de respuestas correctas). - Que los adolescentes participen en la actividad lúdica de cierre.

SESIÓN 2. ASERTIVIDAD

Objetivos. Enseñar a los participantes a través de una exposición teórica cuáles son las diferencias entre comportamientos pasivos, asertivos y agresivos.
Entrenar a los participantes mediante técnicas conductuales para que aprendan a defender sus derechos de forma asertiva.

CONTENIDO	ACTIVIDADES Y DURACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Formas de actuación en las relaciones interpersonales: pasivo, asertivo, agresivo - Características y consecuencias de los comportamientos pasivo, asertivo y agresivo - Definición de Asertividad y Derechos asertivos - Pasos para defender nuestros derechos asertivos - Técnicas para defender nuestros derechos: disco rayado, aserción negativa, banco de niebla, interrogación negativa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dar la bienvenida a la sesión e invitar a los participantes a prestar atención a la información que se les suministrará a continuación. Seguidamente, preguntar al grupo si recuerdan lo hablado en la sesión anterior sobre las Habilidades Sociales y reforzar cada respuesta cercana al contenido abordado en la sesión previa (5min) - Exponer el contenido de la sesión (20min) - Presentar algunas situaciones donde los adolescentes deberán representar cortas escenas de problemas de tipo social que simulen situaciones de la vida real, inmediatamente recibirán reforzamiento y retroalimentación de acuerdo a la ejecución de su comportamiento además deberán señalar los derechos asertivos implicados (10minutos). - Formular preguntas relacionadas a los temas planteados en la sesión (¿por qué es importante en determinadas situaciones, defender nuestros derechos?, ¿alguno puede poner un ejemplo de una situación en la que deberían defender sus derechos?, ¿qué supondría que lo hicieras?) (5min). - Finalmente, invitar a los adolescentes a participar en la actividad de cierre de la sesión: Juego cooperativo Inventar nombres para objetos familiares (15min). 	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificador de nombres - Marcadores - Presentación en PowerPoint - Lista de situaciones sociales - Guión para el ensayo conductual - Lapto - Video Beam - Cámara de video - Cámara fotográfica - Guía del facilitador - Sillas <p>Humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Instructor - 2 colaboradores - Grupo de Adolescentes 	<ul style="list-style-type: none"> - Asistencia - Que los adolescentes participen en el ensayo conductual (Criterio de evaluación de 3 de 4 ensayos con ejecución adecuada) - Que los adolescentes participen de las actividades y respondan las preguntas formuladas (Criterio de evaluación: 80% de respuestas correctas). - Que los adolescentes participen en la actividad lúdica de cierre.

SESIÓN 3. *NEGARSE O DECIR “NO”*

Objetivos. Enseñar a los participantes por medio de una explicación teórica la importancia de dar una negativa de forma asertiva.
Entrenar a los participantes utilizando técnicas conductuales para que aprendan a realizar una aserción negativa.

CONTENIDO	ACTIVIDADES Y DURACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Definición e importancia de negarse o decir “no” -Ventajas de negarse correctamente e inconvenientes de no aprender a decir no o negarse. - Pasos para practicar esta habilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dar la bienvenida a la sesión e invitar a los participantes a prestar atención a la información que se les suministrará a continuación (5min). - Repasar los conceptos introducidos en la sesión anterior y las dificultades –si las ha habido- al aplicarlo a su vida diaria. Asimismo, se reforzará si las han practicado y si no lo han hecho se explicará la importancia de llevarlo a la práctica (5min). - Exponer el contenido sobre negarse y plantear preguntas del tipo: <i>¿puede alguno de ustedes poner un ejemplo de una ocasión en la que tuvo que negarse o debiera haberse negado?, ¿qué sucedió cuando dijiste que no de forma adecuada, o cuando te enfureciste y dijiste que no?, ¿cuándo querías decir que no y dijiste que sí?</i> (10min). - Plantear y discutir las ventajas y desventajas de negarse y exponer los pasos para alcanzar esta habilidad e inmediatamente se ensayarán mediante el ensayo conductual seguido de reforzamiento y retroalimentación de la actuación de los participantes. Se emplearán las técnicas utilizadas en asertividad (20min). - Indicar las tareas para la casa: Escuchar y defender asertivamente cuando sus padres le digan lo que se tiene que poner para ir a algún sitio (5min). - Invitar a los adolescentes a participar en la actividad de cierre de la sesión: Juego cooperativo Las películas (15min). 	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificador de nombres - Marcadores - Presentación en PowerPoint - Lapto - Video Beam - Guión para los ensayos conductuales - Cámara de video - Cámara fotográfica - Guía del facilitador - Sillas <p>Humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Instructor - 2 colaboradores - Grupo de Adolescentes 	<ul style="list-style-type: none"> - Asistencia - Que los adolescentes comenten los contenidos de la sesión anterior. - Que los adolescentes comenten la realización de las tareas para la casa (Criterio de evaluación: 80% de los alumnos que hayan realizado las tareas). - Que los adolescentes participen de las actividades y respondan las preguntas formuladas (Criterio de evaluación: 80% de respuestas correctas). - Que los adolescentes participen en la actividad lúdica de cierre.

SESIÓN 4. HABILIDADES CONVERSACIONALES. CÓMO INICIAR, MANTENER Y CULMINAR UNA CONVERSACIÓN

Objetivos. Enseñar a los participantes a través de una exposición teórica la importancia de las habilidades conversacionales como componente de las habilidades sociales
Entrenar a los participantes mediante técnicas conductuales para que aprendan como iniciar, mantener y culminar una conversación asertivamente.

CONTENIDO	ACTIVIDADES Y DURACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Definición de habilidades conversaciones - Inicio, mantenimiento y cierre de una conversación de forma asertiva - Ventajas e inconvenientes de practicar esta habilidad - Importancia de las habilidades conversacionales - Cómo aprender esta habilidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Dar la bienvenida a la sesión e invitar a los participantes a prestar atención a la información que se les suministrará a continuación (5 minutos). - Repasar los conceptos introducidos en la sesión anterior, para ello los propios adolescentes deberán participar y se les reforzará según vaya recordando (5min) - Exponer el contenido de la sesión mediante el uso de la actividad "Lluvia de ideas" y formular dos preguntas del tipo: <i>¿cuántos de ustedes saben cómo iniciar una conversación?, ¿qué hacen cuando se acaba el tema de conversación?</i> (10min). - Explicar cómo se aprenderá esta habilidad e inmediatamente se ensayarán mediante el ensayo conductual seguido de reforzamiento y retroalimentación de la actuación de los participantes (20min). - Indicar las tareas para la casa: <ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciar como mínimo una conversación con un amigo, amiga y con un adulto. Es importante que se fijen en cómo lo hacen los demás, qué estilos de conductas observan, en cómo mantienen las conversaciones y en cómo las acaban. 2. Que participen en una conversación que ya está iniciada y que estén atentos en cómo lo hacen. (5min). - Invitar a los adolescentes a participar en la actividad de cierre de la sesión: Juego cooperativo Un cuento sonoro (15min). 	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificador de nombres - Marcadores - Presentación en PowerPoint - Papel Bond - Lapto - Video Beam - Guión para el ensayo conductual - Cámara de video - Cámara fotográfica - Guía del facilitador - Sillas <p>Humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Instructor - 2 colaboradores - Grupo de Adolescentes 	<ul style="list-style-type: none"> - Asistencia - Que los adolescentes comenten los contenidos de la sesión anterior. -Que los adolescentes comenten la realización de las tareas para la casa (Criterio de evaluación: 80% de los alumnos que hayan realizado las tareas). - Que los adolescentes participen en la lluvia de ideas y respondan las preguntas formuladas (Criterio de evaluación: 80% de respuestas correctas). - Que los adolescentes participen en el ensayo conductual (Criterio de evaluación de 3 de 4 ensayos con ejecución adecuada) - Que los adolescentes participen en la actividad lúdica de cierre.

SESIÓN 5. HACER O RECIBIR CUMPLIDOS Y CRÍTICAS

Objetivos. Explicar a los participantes mediante una exposición teórica la importancia de emitir cumplidos y críticas asertivamente
Entrenar a los adolescentes mediante técnicas conductuales a hacer o recibir cumplidos y críticas de forma asertiva.

CONTENIDO	ACTIVIDADES Y DURACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Definición de cumplidos, partes del cumplido (dar y recibir). Importancia de los cumplidos. Ventajas e inconvenientes de practicar esta habilidad. - Pasos para dar cumplidos. - Definición de quejas o críticas. Importancia de las quejas, partes de la queja (dar y recibir). Ventajas e inconvenientes de practicar esta habilidad. - Pasos para hacer y recibir quejas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dar la bienvenida a la sesión e invitar a los participantes a prestar atención a la información que se les suministrará a continuación (5min). - Repasar los conceptos introducidos en la sesión anterior y las dificultades –si las ha habido- al aplicarlo a su vida diaria. Asimismo, se reforzará si las han practicado y si no lo han hecho se explicará la importancia de llevarlo a la práctica (5min). - Exponer el contenido sobre cumplidos y se formularán preguntas del tipo: <i>¿Puede alguien poner un ejemplo de un cumplido?, ¿cuándo han hecho un cumplido recientemente?, ¿qué sucedió y cómo se sintieron?</i> (10min) - Explicar cómo se aprenderá la habilidad de hacer cumplidos e inmediatamente se ensayarán mediante el ensayo conductual seguido de reforzamiento y retroalimentación de la actuación de los participantes (10min). - Exponer el contenido sobre críticas y se formularán preguntas del tipo: <i>¿Les resulta difícil decirle a alguien que no les gusta algo que ha hecho?, ¿cómo se sienten cuando lo hacen?, ¿les molesta cuando alguien les dice algo negativo de ustedes?, ¿cómo se sienten?</i> (10min) - Explicar cómo se aprenderá la habilidad de hacer o recibir quejas e inmediatamente se aplicarán las técnicas de aserción negativa, banco de niebla e interrogación negativa (10min). 	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificador de nombres - Marcadores - Presentación en PowerPoint - Lapto - Video Beam - Guión para el ensayo conductual - Cámara de video - Cámara fotográfica - Guía del facilitador - Sillas <p>Humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Instructor - 2 colaboradores - Grupo de Adolescentes 	<ul style="list-style-type: none"> - Asistencia - Que los adolescentes comenten los contenidos de la sesión anterior. - Que los adolescentes comenten la realización de las tareas para la casa (Criterio de evaluación: 80% de los alumnos que hayan realizado las tareas). - Que los adolescentes respondan las preguntas formuladas (Criterio de evaluación: 80% de respuestas correctas). - Que los adolescentes participen en el ensayo conductual (Criterio de evaluación de 3 de 4 ensayos con ejecución adecuada) - Que los adolescentes participen en la actividad lúdica de cierre.

	<p>- Indicar las tareas para la casa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hacer un cumplido sincero a un familiar, maestro, compañeros y cuando reciban un cumplido presten atención a cómo se han sentido (orgullo, vergüenza, entre otras) 2. Mientras ven T.V. escriban algunas situaciones en las que la gente se queja o debiera quejarse e imagínense que harían si estuvieran en esa situación. También observen a sus familiares, amigos, entre otros. Finalmente, realicen una queja y observen cómo se sienten y cómo lo recibe la otra persona (5min). <p>- Invitar a los adolescentes a participar en la actividad de cierre de la sesión: Juego cooperativo Colores y situaciones (15min).</p>		
--	---	--	--

SESIÓN 6. PREGUNTAR DUDAS Y TOMAR LA INICIATIVA

Objetivos. Explicar a los participantes mediante una explicación teórica la importancia de emitir cumplidos y críticas asertivamente
Entrenar a los participantes a través de técnicas conductuales para que aprendan a hacer o recibir cumplidos y críticas de forma asertiva.

CONTENIDO	ACTIVIDADES Y DURACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Definición de dudas, Importancia de preguntar dudas. Ventajas e inconvenientes de practicar esta habilidad. - Pasos para preguntar dudas. - Definición de iniciativa. Importancia de tomar la iniciativa. Ventajas e inconvenientes de practicar esta habilidad. - Pasos para tomar la iniciativa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dar la bienvenida a la sesión e invitar a los participantes a prestar atención a la información que se les suministrará a continuación (5min). - Repasar los conceptos introducidos en la sesión anterior y las dificultades –si las ha habido- al aplicarlo a su vida diaria. Asimismo, se reforzará si las han practicado y si no lo han hecho se explicará la importancia de llevarlo a la práctica (5min). - Exponer el contenido sobre preguntar dudas y se formularán preguntas del tipo: <i>¿cómo me siento cuando hago una pregunta en clase?, ¿qué ocurre?, ¿qué hace la persona a la que se lo pregunto?, ¿qué crees que puede pensar esa persona?, ¿cómo te sientes tú?, ¿qué es lo peor que puede ocurrir si realizo una pregunta?</i> (10min). - Explicar los pasos a seguir para formular preguntas e inmediatamente se ensayarán mediante el ensayo conductual seguido de reforzamiento y retroalimentación de la actuación de los participantes (10min). - Exponer el contenido sobre tomar la iniciativa y se formularán preguntas del tipo: <i>¿han tenido alguna vez problemas para tomar una decisión o tomar la iniciativa para hacer algo?, ¿cómo se sienten cuando tienen que decidirse por algo?, ¿cómo les afecta?, ¿toman alguna vez la iniciativa en el grupo?</i>(10min). - Explicar los pasos a seguir para tomar la iniciativa e 	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificador de nombres - Marcadores - Presentación en PowerPoint - Lápiz - Video Beam - Guión para los ensayos conductuales - Cámara de video - Cámara fotográfica - Guía del facilitador - Sillas <p>Humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Instructor - 2 colaboradores - Grupo de Adolescentes 	<ul style="list-style-type: none"> - Asistencia - Que los adolescentes comenten los contenidos de la sesión anterior. - Que los adolescentes comenten la realización de las tareas para la casa (Criterio de evaluación: 80% de los alumnos que hayan realizado las tareas). - Que los adolescentes respondan las preguntas formuladas (Criterio de evaluación: 80% de respuestas correctas). - Que los adolescentes participen en el ensayo conductual (Criterio de evaluación de 3 de 4 ensayos con ejecución adecuada) - Que los adolescentes participen en la actividad lúdica de cierre.

	<p>inmediatamente se ensayarán mediante el ensayo conductual seguido de reforzamiento y retroalimentación de la actuación de los participantes (10min).</p> <p>- Indicar las tareas para la casa:</p> <p>1. En el colegio: pedir al profesor que le explique algo que no entiende. En casa: pedir a uno de sus padres por qué no le deja salir. Con los amigos: preguntar qué apuntes dieron en la clase que no estuvo.</p> <p>2. Sugerir al grupo que jueguen a otra cosa diferente (5min).</p> <p>- Invitar a los adolescentes a participar en la actividad de cierre de la sesión: Juego cooperativo Una frase para rimar (15min).</p>		
--	---	--	--

SESIÓN 7. EXPLICAR UN TEMA DETERMINADO

Objetivos. Enseñar a los participantes mediante una exposición teórica cómo se debe explicar un tema determinado.
Entrenar a los participantes por medio de técnicas conductuales para que aprendan cómo deben explicar un tema determinado.

CONTENIDO	ACTIVIDADES Y DURACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Importancia de explicar un tema determinado. -Ventajas de explicar un tema e inconvenientes de no hacerlo - Pasos para practicar esta habilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dar la bienvenida a la sesión e invitar a los participantes a prestar atención a la información que se les suministrará a continuación (5min). - Repasar los conceptos introducidos en la sesión anterior y las dificultades –si las ha habido- al aplicarlo a su vida diaria. Asimismo, se reforzará si las han practicado y si no lo han hecho se explicará la importancia de llevarlo a la práctica (5min). - Plantear a los adolescentes preguntas del tipo: <i>¿recuerdan alguna situación en la que les haya dado vergüenza explicar un tema?, ¿qué pasó?, ¿cómo se sintieron cuando decidieron no explicarlo?, si lo explicaron, ¿qué pasó?, ¿cómo reaccionaron los demás?</i> Poner ejemplos. (10min) - Plantear y discutir las ventajas de explicar un tema a los demás y las desventajas de no hacerlo y exponer los pasos para alcanzar esta habilidad e inmediatamente se ensayarán mediante el ensayo conductual seguido de reforzamiento y retroalimentación de la actuación de los participantes (15min). - Indicar las tareas para la casa: que cuenten alguna película a un amigo y/o familiar, que expliquen a algún miembro de su familia algo que les ha pasado durante el día (5min). - Invitar a los adolescentes a participar en la actividad de cierre de la sesión: Juego cooperativo El multiobjeto (15min). 	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificador de nombres - Marcadores - Presentación en PowerPoint - Lapto - Video Beam - Guión para los ensayos conductuales - Cámara de video - Cámara fotográfica - Guía del facilitador - Sillas <p>Humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Instructor - 2 colaboradores - Grupo de Adolescentes 	<ul style="list-style-type: none"> - Asistencia - Que los adolescentes comenten los contenidos de la sesión anterior. -Que los adolescentes comenten la realización de las tareas para la casa (Criterio de evaluación: 80% de los alumnos que hayan realizado las tareas). - Que los adolescentes respondan las preguntas formuladas (Criterio de evaluación: 80% de respuestas correctas). - Que los adolescentes participen en el ensayo conductual (Criterio de evaluación de 3 de 4 ensayos con ejecución adecuada) - Que los adolescentes participen en la actividad lúdica de cierre.

SESIÓN 8. HABLAR DE UNO MISMO O DE SUS PROBLEMAS

Objetivos. Enseñar a los participantes mediante una exposición teórica la importancia de hablar de uno mismo o de sus problemas
Entrenar a los participantes a través técnicas conductuales para que aprendan a hablar de sí mismo o de sus problemas

CONTENIDO	ACTIVIDADES Y DURACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Importancia de hablar de uno mismo o de sus problemas. - Ventajas e inconvenientes de hablar de uno mismo o de sus problemas. - Pasos para practicar esta habilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dar la bienvenida a la sesión e invitar a los participantes a prestar atención a la información que se les suministrará a continuación (5min). - Repasar los conceptos introducidos en la sesión anterior y las dificultades –si las ha habido- al aplicarlo a su vida diaria. Asimismo, se reforzará si las han practicado y si no lo han hecho se explicará la importancia de llevarlo a la práctica (5min). - Plantear preguntas del tipo: <i>¿a quién de ustedes les resulta difícil expresar sus sentimientos o preocupaciones?, ¿qué sienten cuando lo hacen?, ¿qué ocurre en el otro?, si tienen que contar un problema a un amigo, ¿qué crees que pensará?</i> (10min). - Plantear y discutir las ventajas e inconvenientes de esta habilidad y exponer los pasos para hablar de uno mismo o de sus problemas e inmediatamente se ensayarán mediante el ensayo conductual seguido de reforzamiento y retroalimentación de la actuación de los participantes. Se emplearán las técnicas utilizadas en asertividad (15min). - Indicar las tareas para la casa: expresar a un profesor que tiene dificultades para aprender una asignatura determinada. Contarle a un amigo y a un miembro de la familia algo que le preocupe o un problema (5min). - Invitar a los adolescentes a participar en la actividad de cierre de la sesión: Juego cooperativo ¿Qué somos? (15min). 	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificador de nombres - Marcadores - Presentación en PowerPoint - Lapto - Video Beam - Guión para los ensayos conductuales - Cámara de video - Cámara fotográfica - Guía del facilitador - Sillas <p>Humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Instructor - 2 colaboradores - Grupo de Adolescentes 	<ul style="list-style-type: none"> - Asistencia - Que los adolescentes comenten los contenidos de la sesión anterior. -Que los adolescentes comenten la realización de las tareas para la casa (Criterio de evaluación: 80% de los alumnos que hayan realizado las tareas). - Que los adolescentes respondan las preguntas formuladas (Criterio de evaluación: 80% de respuestas correctas). - Que los adolescentes participen en el ensayo conductual (Criterio de evaluación de 3 de 4 ensayos con ejecución adecuada) - Que los adolescentes participen en la actividad lúdica de cierre.

SESIÓN 9. HABILIDADES SOCIALES NO VERBALES

Objetivos. Explicar a los participantes a través de una exposición teórica la importancia de la comunicación no verbal como parte de las habilidades sociales.
Entrenar a los participantes por medio de técnicas conductuales para que aprendan a utilizar la comunicación no verbal de forma correcta.

CONTENIDO	ACTIVIDADES Y DURACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Tipos de comunicación no verbal - Importancia de la comunicación no verbal - Ventajas de utilizar la comunicación no verbal de forma correcta e inconvenientes de no utilizarla o de hacerlo de forma incorrecta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dar la bienvenida a la sesión e invitar a los participantes a prestar atención a la información que se les suministrará a continuación (5min). - Repasar los conceptos introducidos en la sesión anterior y las dificultades –si las ha habido- al aplicarlo a su vida diaria. Asimismo, se reforzará si las han practicado y si no lo han hecho se explicará la importancia de llevarlo a la práctica (5min). - Plantear preguntas del tipo: <i>¿pueden poner ejemplos de señales no verbales?, ¿ayuda la comunicación no verbal a comprender el sentido del mensaje?, ¿qué sucedería si no utilizaras señales no verbales cuando tengan que decir algo?</i> (10min). - Exponer el contenido de esta habilidad, seguidamente plantear y discutir las ventajas e inconvenientes de la comunicación no verbal (15min). - Presentar un video con mucha comunicación no verbal, luego, los adolescentes deberán escribir lo que creen que dicen los personajes según las señales que observan (10min). - Indicar las tareas para la casa: Que observen a otros adolescentes en el colegio y a otros miembros de su familia, y que escriban la forma en que se comunican no verbalmente. (5min) - Invitar a los adolescentes a participar en la actividad de cierre de la sesión: Juego cooperativo: "Lámina en blanco" (15min). 	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificador de nombres - Marcadores - Presentación en PowerPoint - Lapto - Video Beam - Guión para los ensayos conductuales - Cámara de video - Cámara fotográfica - Guía del facilitador - Sillas <p>Humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Instructor - 2 colaboradores - Grupo de Adolescentes 	<ul style="list-style-type: none"> - Asistencia - Que los adolescentes comenten los contenidos de la sesión anterior. - Que los adolescentes comenten la realización de las tareas para la casa (Criterio de evaluación: 80% de los alumnos que hayan realizado las tareas). - Que los adolescentes respondan las preguntas formuladas (Criterio de evaluación: 80% de respuestas correctas). - Que los adolescentes participen en el ensayo conductual (Criterio de evaluación de 3 de 4 ensayos con ejecución adecuada) - Que los adolescentes participen en la actividad lúdica de cierre.

SESIÓN 10. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE TIPO SOCIAL (I)

Objetivos. Explicar a los participantes a través de una exposición teórica la importancia del entrenamiento en solución de problemas para resolver sus conflictos personales.
Entrenar a los adolescentes por medio de técnicas conductuales para que aprendan los pasos para solventar sus problemas de forma asertiva.

CONTENIDO	ACTIVIDADES Y DURACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Definición e importancia de la resolución de problemas - Ventajas e inconvenientes de la práctica de la resolución de problemas - Pasos para resolver un problema 	<ul style="list-style-type: none"> - Dar la bienvenida a la sesión e invitar a los participantes a prestar atención a la información que se les suministrará a continuación (5min). - Repasar los conceptos introducidos en la sesión anterior y las dificultades –si las ha habido- al aplicarlo a su vida diaria. Asimismo, se reforzará si las han practicado y si no lo han hecho se explicará la importancia de llevarlo a la práctica (5min). - Plantear preguntas del tipo: <i>¿cuándo tienen un problema como suelen resolverlo? ¿Piensan en las consecuencias que pueden traerle le hacer una cosa y no otra?</i> (10min). - Exponer el contenido de esta habilidad, plantear y discutir las ventajas e inconvenientes de la resolución de problemas de tipo social e inmediatamente se ensayarán los pasos para alcanzar esta habilidad mediante el ensayo conductual seguido de reforzamiento y retroalimentación de la actuación de los participantes (20min). - Indicar las tareas para la casa: Aplicar los pasos de la resolución de problemas a un problema de tipo social que se le presente comúnmente (5min) - Invitar a los adolescentes a participar en la actividad de cierre de la sesión: Juego cooperativo “Lápiz en la botella” (15min). 	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificador de nombres - Marcadores - Presentación en PowerPoint - Lapto - Video Beam - Guión para los ensayos conductuales - Cámara de video - Cámara fotográfica - Guía del facilitador - Sillas <p>Humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Instructor - 2 colaboradores - Grupo de Adolescentes 	<ul style="list-style-type: none"> - Asistencia - Que los adolescentes comenten los contenidos de la sesión anterior. - Que los adolescentes comenten la realización de las tareas para la casa (Criterio de evaluación: 80% de los alumnos que hayan realizado las tareas). - Que los adolescentes respondan las preguntas formuladas (Criterio de evaluación: 80% de respuestas correctas). - Que los adolescentes participen en el ensayo conductual (Criterio de evaluación de 3 de 4 ensayos con ejecución adecuada) - Que los adolescentes participen en la actividad lúdica de cierre.

SESIÓN 11. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE TIPO SOCIAL (II)

Objetivos. Explicar a los participantes mediante una exposición teórica la importancia del entrenamiento en solución de problemas para resolver sus conflictos personales
Entrenar a los participantes por medio de técnicas conductuales para que aprendan los pasos para solventar sus problemas de forma asertiva.

CONTENIDO	ACTIVIDADES Y DURACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Definición e importancia de la resolución de problemas - Ventajas e inconvenientes de la práctica de la resolución de problemas - Pasos para resolver un problema 	<ul style="list-style-type: none"> - Dar la bienvenida a la sesión e invitar a los participantes a prestar atención a la información que se les suministrará a continuación (5min). - Repasar los conceptos introducidos en la sesión anterior y las dificultades –si las ha habido- al aplicarlo a su vida diaria. Asimismo, se reforzará si las han practicado y si no lo han hecho se explicará la importancia de llevarlo a la práctica (5min). - Formar grupos de trabajo donde cada grupo recibirá en una papeleta una situación problema de tipo social donde deberán aplicar los diversos pasos para encontrar la mejor solución posible. Seguidamente, deben exponer el caso y las posibles soluciones. (15min). - Analizar la situación expuesta por cada grupo y determinar su acuerdo o desacuerdo con las soluciones planteadas (15min) - Invitar a los adolescentes a participar en la actividad de cierre de la sesión: Juego cooperativo “Solución de problemas (15min). 	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificador de nombres - Marcadores - Presentación en PowerPoint - Lapto - Video Beam - Papeletas - Cámara de video - Cámara fotográfica - Guía del facilitador - Sillas <p>Humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Instructor - 2 colaboradores - Grupo de Adolescentes 	<ul style="list-style-type: none"> - Asistencia - Que los adolescentes comenten los contenidos de la sesión anterior. -Que los adolescentes comenten la realización de las tareas para la casa (Criterio de evaluación: 80% de los alumnos que hayan realizado las tareas). - Que los adolescentes respondan las preguntas formuladas (Criterio de evaluación: 80% de respuestas correctas). - Que los adolescentes participen en el ensayo conductual (Criterio de evaluación de 3 de 4 ensayos con ejecución adecuada) - Que los adolescentes participen en la actividad lúdica de cierre.

SESIÓN 12. REPASO GENERAL

Objetivos. Explicar de forma resumida a los tres 6to grados mediante una exposición teórica en que consistió el programa que fue administrado a sus compañeros.
Repasar los contenidos y técnicas conductuales utilizadas durante el transcurso del programa.
Cerrar el programa mediante una despedida e invitar a los alumnos a compartir en una reunión tipo fiesta.

CONTENIDO	ACTIVIDADES Y DURACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
<p>-</p> <p>- Resumen de definiciones, importancia, ventajas e inconvenientes y pasos de cada una de las habilidades aprendidas durante el taller.</p>	<p>- Previo al inicio de la sesión 12, señalar a los participantes la finalización del taller, se seleccionaran los participantes a dar la charla al resto de sus compañeros y se recogerá la opinión personal de cada uno mediante una valoración del taller (10min)</p> <p>- Con el resto del salón. Dar la bienvenida a la sesión e invitar a al resto de compañeros a prestar atención a la información que les suministrarán los participantes del taller (5min).</p> <p>- Compartir con el resto del salón la experiencia vivida en el taller por los participantes seleccionados a exponer (10min).</p> <p>- Exponer de forma resumida las distintas habilidades vistas durante todo el taller por el otro grupo de participantes seleccionados. Inmediatamente a cada habilidad expuesta, el instructor reforzará lo aprendido y señalará los aspectos a mejorar (15min).</p> <p>- Plantear situaciones de tipo social donde los participantes del taller y el resto del salón participen en la representación de los mismo recibiendo reforzamiento y retroalimentación inmediato por el instructor (15min).</p> <p>- Invitar a todo el grupo a participar en la actividad lúdica: "El amigo mudo" e inmediatamente a compartir en una reunión tipo fiesta (20min).</p>	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificador de nombres - Marcadores - Presentación en PowerPoint - Lapto - Video Beam - Guión para los ensayos conductuales - Cámara de video - Cámara fotográfica - Guía del facilitador - Sillas <p>Humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Instructor - 2 colaboradores - Grupo de Adolescentes 	<p>- Asistencia</p> <p>- Que los adolescentes comenten los contenidos de la sesión anterior.</p> <p>-Que los adolescentes comenten la realización de las tareas para la casa (Criterio de evaluación: 80% de los alumnos que hayan realizado las tareas).</p> <p>- Que los adolescentes respondan las preguntas formuladas (Criterio de evaluación: 80% de respuestas correctas).</p> <p>- Que los adolescentes participen en el ensayo conductual (Criterio de evaluación de 3 de 4 ensayos con ejecución adecuada)</p> <p>- Que los adolescentes participen en la actividad lúdica de cierre.</p>

