

	<p>CENTRO LABORAL LAMASTELLE Servicio Laboral-Ocupacional y de Apoyo Personal y Social a Personas con Discapacidad Intelectual</p>	<p>CUADERNOS DE ACTIVIDADES GRUPALES</p>	
<p>Av. Rosalía de Castro, 12 C. P. 15173-Oleiros Tfno.- 981-61.08.50 / Fax.- 981-63.13.93 e-mail: lamastelle@aspronaga.net Web corporativa: aspronaga.net</p>	<p>Código del Documento CLLO-D-5</p>	<p>Edición 2</p>	

ACTIVIDAD GRUPAL DE

HABILIDADES SOCIALES

<p>Nº ACTIVIDAD/ CUADERNO: 17</p>	<p>FECHA: Septiembre 2007</p>	<p>ELABORADO POR: Marta Fernández Rial, Educadora Social REVISADO (JUNIO 2011) POR: Fátima Porto Muiños, Psicóloga</p>
--	--	--

JUSTIFICACIÓN:

“La conducta socialmente habilidosa es un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras se minimiza la probabilidad de futuros problemas”. (V.E.Caballo, 2002)

Para trabajar las habilidades sociales y fomentar las conductas adecuadas se utilizan como base generalmente técnicas instruccionales, las cuales se basan en dar de forma correcta las instrucciones apropiadas, ya que muchas veces una persona no realizaría una conducta adecuada al no poder asimilarla de la forma correcta (por que el entorno no la expresa bien o por que el individuo no ha tenido los apoyos suficientes para trabajarla correctamente) y como resultado no saben cómo se hace o en qué consiste dicha conducta.

Por todo esto y como complemento a otras habilidades (como las de vida diaria) se presentan estas actividades, para que los usuarios puedan trabajarlas y analizarlas de diferentes formas y variando los apoyos necesarios para que se generalicen en su vida.

OBJETIVOS:

Para trabajar las habilidades sociales se han utilizado muchos procedimientos de diferente índole, pero todos ellos parten de un objetivo común, el tratar de mostrar comportamientos específicos relacionados con la interacción social para que las personas con necesidades de apoyo tengan a su disposición diferentes recursos para lograr una mayor autonomía y evitar la desadaptación.

Los objetivos generales a trabajar en estas actividades se ubican dentro de las habilidades de ocio, tiempo libre y convivencia, estos son:

- Saludar de forma adecuada.
- Conocer los datos personales.
- Iniciar y mantener una conversación.

- Saber expresar deseos, necesidades, sentimientos y quejas.
- Saber opinar sobre algo.
- Conocer y utilizar fórmulas de cortesía.
- Comunicarse de forma asertiva.
- Compartir objetos.
- Saber defenderse de agresiones físicas y verbales.
- Pedir y aceptar ayuda.
- Respetar la intimidad de espacios privados.
- Respetar las pertenencias de otros.
- Respetar las opiniones, gustos y preferencias del resto.
- Comunicar las ausencias cuando llega tarde.
- Hacer gestiones sencillas en el banco.
- Realizar compras en tiendas y supermercados.
- Saber utilizar recursos de la biblioteca.
- Realizar recados sencillos.
- Saber usar cajeros automáticos.
- Conocer y usar los servicios de salud comunitarios.

Los objetivos específicos de cada habilidad para una mayor facilidad a la hora de trabajarlos se encuentran presentados dentro de estas.

CONTENIDOS:

El presente grupo de actividades abarcan diferentes técnicas para trabajar las habilidades comprendidas dentro de las relacionadas con el ocio, el tiempo libre y la convivencia.

Cada habilidad a trabajar se divide en tres puntos en los que están los objetivos específicos de cada habilidad, materiales que se requieren para esta y las tareas generales sugeridas, las cuales se complementan con diferentes fichas de trabajo incluidas en el anexo.

METODOLOGÍA:

La metodología para trabajar estas actividades estará basada en la combinación de una serie de técnicas instruccionales con juegos y fichas relacionadas con la habilidad a trabajar dispuestas en cada una y complementadas con otras sugeridas en el anexo del programa.

El educador debe adaptar previamente el material a las características del grupo o usuario para una mayor eficacia de este, ya que cada persona tendrá unas necesidades diferentes a las que se presentan en determinados puntos, por esto es importante realizar previamente un análisis de las necesidades y capacidades de cada uno.

Las técnicas instruccionales y dinámicas de grupo que el educador manejará a lo largo del trabajo de cada habilidad son:

- **Modelado o demostración:**

Esta es una de las técnicas básicas a la hora de trabajar el entrenamiento en habilidades sociales. El procedimiento de el modelado se basa en el aprendizaje por observación o aprendizaje vicario; consiste en exponer al usuario uno o varios modelos que muestran las conductas que tiene que aprender, dando importancia tanto a los componentes verbales como no verbales a la hora de trabajarlos.

Normalmente se usa para esta técnica al educador e incluso algún compañero como modelo, pero también se pueden utilizar cd's o dvd's para modelar.

Para trabajar este método es importante tener en cuenta que funciona mejor si:

- El modelo tiene características similares al del usuario que observa dicha conducta para que se identifique mejor con este.
- Usamos técnicas de retroalimentación o refuerzo positivo (como elogios) tanto en la persona que lo realice como en el usuario que se decida a reproducir esa conducta.
- Realizar el modelado de forma clara y concisa para una mejor comprensión.

- **Juego de roles (Role playing).**

Consiste en que dos personajes realicen un papel improvisado (sin guión pero con unos contenidos concretos) en una escena ante otros usuarios que ven la representación bajo el objetivo de que sea lo más real posible.

Esta técnica es conveniente usarla inmediatamente después de que se observara el modelado para mejorar el aprendizaje, y es importante que el educador participe al menos en las primeras

situaciones que se presenten, así como que todos los usuarios participen en estas escenas (pero sin caer en una obra de teatro, siendo lo más natural posible).

- **Método del caso.**

Consiste en presentar de manera breve una situación o problema sobre el que posteriormente se va a discutir para que los usuarios expresen sus opiniones al respecto. El educador deberá estar en un papel secundario, dejando que sean los usuarios los que trabajen las diferentes posturas.

Lo importante es que previamente se redacte el caso y que este sea claro y con un único problema, para que sus respuestas sean las más adecuadas.

Al trabajarlo se puede dividir el grupo en varios subgrupos que trabajen el tema para plantearlo después o realizarlo de manera conjunta.

- **Debates en grupo.**

Los debates de grupo sirven para fomentar la interacción del grupo, como método para motivarles.

Se comienza cuando el educador les plantea diversas preguntas simples y es importante que previamente les de unas normas básicas (levantar la mano para participar, no interrumpir, etc.) y finalizará haciendo una breve reflexión sobre lo aprendido.

- **Aprendizaje en grupo.**

El objetivo principal del aprendizaje en grupo es el de fomentar la colaboración entre los participantes. Las características principales a la hora de trabajar con esta dinámica son:

- Tener unos grupos heterogéneos (diferente sexo, intereses...) aunque sin que sea un problema para el trabajo en grupo.
- Que sean grupos reducidos (tres o cinco personas) dependiendo del tipo de actividad que se les plantee.
- Marcar unos criterios mínimos previamente para que se organicen dentro de cada grupo (tiempo, tareas, actitudes a respetar...).
- En algunos casos se pueden repartir en los grupos roles (coordinador, portavoz, etc.), pero desempeñando todos un papel dentro del grupo.
- Para reforzar la cooperación y la colaboración es importante que cada usuario realice una parte del trabajo que esté entrelazada con la de otro, así también se fomentará la pertenencia al grupo.

TEMPORALIZACIÓN:

Las actividades se realizarán semanalmente. Las sesiones tendrán una duración máxima de 45 minutos, tiempo que se ajustará en función de las características del grupo y del tema en concreto a tratar.

ACTIVIDADES Y ACCIONES A DESARROLLAR:

❖ Habilidad: “Saludar de forma adecuada”

▪ **Objetivos específicos:**

- Saludar de forma adecuada a distintas personas de su entorno social.
- Distinguir los saludos entre una persona conocida y otra desconocida.
- Utilizar diferentes saludos para encuentros y despedidas.

▪ **Materiales:**

No se requieren materiales especiales para la ejecución de esta tarea.

▪ **Actividades:**

La metodología para trabajar esta habilidad tendrá una breve parte expositiva en la que el educador explicará la importancia de utilizar correctamente el saludo y la despedida como un método de comunicación social con las personas (distinguiendo los contextos y las personas con las que se realiza), así como una parte práctica en la que se usarán las técnicas de role-playing y modelado.

Actividad N°1: Saludar y despedirse de una persona conocida diciendo “hola”, “¿qué tal?” o añadiendo el nombre de pila de la persona. Y “adiós” o “hasta luego”.

Para realizar esta actividad se deben dirigir a un lugar preestablecido para modelar el saludo a una persona conocida. Los pasos a seguir serán los siguientes:

- 1- Aproximarse a la persona que se va a saludar.
- 2- Mirar a la persona a los ojos.
- 3- Saludarle usando una de las diferentes formas y en un tono adecuado.

Tras una breve conversación, la persona se marchará, por lo que el usuario deberá despedirse de ella aplicando similares características a las del saludo.

Actividad N°2: Observar a la persona cuando se le acerca un conocido a saludarle, y si es necesario se le puede ofrecer ayudas o consejos sobre las diferentes maneras de hacerlo.

Actividad N°3: Saludar y despedirse de una persona desconocida diciendo “hola” y “adiós”. Para ello se creará una situación ficticia en la que el usuario se encuentre con una persona desconocida que le saluda y le hace una pregunta, mientras que el educador permanece en un segundo plano observando la conducta y puntualizando ante cualquier duda.

❖ Habilidad: “Conocer los datos personales”

▪ **Objetivos específicos:**

- Saber dar los datos personales básicos (nombre, apellidos, dirección y teléfono).
- Conocer los nombres de sus familiares más próximos.
- Ser capaz de dar los datos de forma adecuada cuando sea necesario.

▪ **Materiales:**

Dependiendo de las capacidades de aprendizaje de los usuarios se podrán necesitar como apoyos de tipo gráfico fotos de los familiares más cercanos que se desee trabajar y fichas para cubrir (en las que con ayuda de pictogramas se soliciten los datos de interés).

▪ **Actividades:**

El educador deberá explicar al usuario la habilidad que se va a trabajar y las diferentes situaciones en las que le puede servir de gran utilidad en su vida cotidiana, así como para apoyar si es necesario el cubrir las fichas que se le proporcionen.

Los métodos que se utilizarán serán principalmente el modelado, role-playing y dinámicas de grupo en los casos en los que se produzca una buena coordinación y disposición para participar como punto final al trabajo de la sesión.

Actividad N°1: Conocer los datos personales básicos (estos se tienen que trabajar por separado y si fuera necesario en diferentes sesiones).

Se le presentará al usuario una ficha en la que el usuario deberá cubrir sus datos básicos (nombre, apellidos, dirección y teléfono), para ello la ficha se adaptará a las necesidades del usuario, por lo que será necesaria la ayuda de la Logopeda del centro para su elaboración. Una vez cubierta se trabajará las respuestas dadas para pasar a trabajarlas sin ayuda de materiales.

Actividad N°2: Conocer los nombres de sus familiares más cercanos.

El educador mediante preguntas comunes acerca de la familia, y si fuera necesario, el apoyo con la presentación de fotos, tratará de que el usuario conozca los nombres de sus familiares más allegados.

Actividad N°3: En un grupo de mínimo tres personas los usuarios irán diciendo de uno en uno sus datos personales, una vez presentados todos los datos, el usuario que señale el educador deberá decir los datos suyos y los de algún compañero.

❖ Habilidad: “Iniciar y mantener una conversación”

▪ **Objetivos específicos:**

- Saber iniciar una conversación.
- Conversar en un tono moderado de voz.
- Mirar al interlocutor directamente a los ojos.
- No interrumpir a los demás.
- Seguir el tema de conversación.

▪ **Materiales:**

Aparato de vídeo, videocámara y cinta de vídeo virgen (actividad 2).

▪ **Actividades:**

En el comienzo de la sesión se le presentará al usuario la actividad, por lo que le plantearemos diferentes preguntas para que de forma activa descubran la importancia de relacionarnos con el resto. Las preguntas que se pueden realizar serán del tipo: ¿de qué hablan las personas durante una conversación?, ¿cómo tenemos que actuar en las diferentes situaciones? o ¿qué pasaría si te negases a relacionarte con la gente, les interrumpieses a menudo o cambiaras de tema constantemente?. Una vez aclarados estos puntos, el educador deberá plantear las diferentes actividades propuestas (y si fuera necesario, modificarlas o complementarlas con otras).

Actividad N°1: Se acompañará al usuario a un lugar en el que pueda observar sin interrumpir a un grupo de gente manteniendo una conversación. Mientras, el educador deberá mostrar los diferentes puntos a trabajar que se observen (respeto de turnos, tono de voz, tipo de conversación, etc.). Al finalizar, se deberá comentar los aspectos más importantes de la situación, incidiendo también en la importancia de saber seleccionar el tema adecuado al momento.

Actividad N°2: Se trata de que se grabe en vídeo una conversación en la que dos personas dialoguen sobre un tema sencillo. El usuario observará la cinta con apoyo de educador, el cual hará hincapié en el hecho de que una persona habla mientras el otro escucha, así como en la importancia que tienen los elementos del lenguaje no verbal.

Actividad N°3: Se le presentaran al usuario los pasos básicos para iniciar una conversación, se repasarán las anteriores actividades y después se hará una dinámica en la que tenga que comenzar a hablar con un compañero bajo un tema propuesto de antemano.

Actividad N°4: El educador animará al usuario a que inicie una conversación en una situación no artificial, mientras que el primero se queda en un segundo plano dándole ayudas verbales y reforzándole por participar en la conversación.

Si fuera necesario, el educador una vez acabadas las sesiones cabe la posibilidad de que establezca una serie de seguimientos durante los momentos de la vida cotidiana a fin de observarle en diferentes oportunidades en las que se le presente la posibilidad de iniciar o mantener una conversación.

❖ Habilidad: “Expresar deseos, sentimientos, necesidades y quejas”

▪ **Objetivos específicos:**

- Identificar a personas concretas (por ej. miembros de la familia, educadores, etc.) en quien confía y a los cuales podría contar sus estados de ánimo.
- Saber expresar sus sentimientos de una manera adecuada y en el momento en el que se producen.
- Expresar su malestar sin agresividad en diferentes situaciones.
- Respetar el turno de intervención cuando la otra persona nos esté dando su punto de vista.

▪ **Materiales:**

Cinta de audio o vídeo previamente grabado (Actividad 2), un libro de arte (Actividad 9) y folios y pinturas para cada usuario (Actividad 10).

▪ **Actividades:**

Con antelación a la sesión se grabará una cinta en la que se presenten diversas situaciones en las que diferentes personas expresen sus sentimientos (enfado, tristeza, miedo, etc.) de una manera correcta y no agresiva, así como una serie de peticiones de diferente tipo entre dos personas (por ejemplo, pedirle a alguien ayuda, un abrigo ante el frío, etc.).

Actividad N°1: Para comenzar a trabajar esta habilidad se les presentará un recorte de prensa o una situación imaginaria que les plantee a los usuarios diferentes opiniones. Una vez presentado se les pedirá que de forma ordenada expresen sus sentimientos en el caso de estar en ese mismo caso.

Actividad N°2: Con la ayuda de la cinta (la primera parte de expresión de quejas), se les pedirá a los usuarios, que observen las diferentes expresiones de la gente, pensando cuál sería su reacción ante esa misma situación. Una vez analizadas estas situaciones el educador trabajará mediante un pequeño debate la importancia de expresar el enfado y la ira mediante palabras no agresivas (es interesante que se les explique que el uso de palabras no agresivas permite expresar el malestar de una manera objetiva y socialmente aceptable), así como tratar de posicionarse acerca de las posibles consecuencias de manifestar nuestro enfado de manera física o verbal (chillar, pegar, insultar, etc. puede tener consecuencias negativas para uno mismo). Como conclusión a esta actividad los usuarios deberán tener claras las consecuencias de una mala actuación, así como que si reaccionamos de forma agresiva al expresar nuestro malestar,

tardaremos más tiempo en enfrentarnos al problema que originó nuestra rabia o no llegaremos a solucionarlo.

Actividad N°3: Cuando en el transcurso de la sesión, o en el taller se haya dado una situación que provoque una respuesta agresiva o inapropiada, el educador le animará a comentar las razones por las que se encuentre enfadado, enfatizará principalmente que hay situaciones en las que se provocan estas reacciones, haciéndole ver que la ira es un sentimiento muy común, pero que sin embargo es mejor expresar los sentimientos de una forma objetiva y sin caer en la agresividad. Por ello se le mostrarán los siguientes pasos:

1. *Describir sin valoraciones lo que nos moleste* (“me quitaste de la mesa mi trabajo”).
2. *Expresar el malestar que le produjo* (“me siento muy mal que andes en mis cosas, me siento incómodo/ enfadado/ triste con esto”).
3. *Pedir un cambio* (“yo te pediría que no lo volviesses a hacer más veces...”).
4. *Agradecer que la otra persona acepte la crítica y/o cambio propuesto* (“gracias por entenderlo/seguro que ahora nos llevaremos mejor...”).

En el momento que se trabajen estos pasos también será objeto de valoración y modelado por parte del educador el que el usuario sepa esperar su turno de intervención en el caso de que la persona le exprese los motivos o sentimientos.

Actividad N°4: El educador representará situaciones en las que esté enfadado con el usuario presentando modelos de cómo expresar el enfado usando los pasos descritos anteriormente y variando las frases no agresivas usadas para canalizar la rabia y mostrando movimientos corporales y gestos faciales que no resulten agresivos ni amenazantes.

Se le invitará a participar en situaciones imaginarias suyas en las que esté enfadado, mientras que el educador participará de forma activa respondiendo a sus quejas y modelando los pasos.

Actividad N°5: El educador junto con el resto de personal cercano al usuario observarán las reacciones que tenga, realizando un seguimiento en el que se le reforzará si expresa su enfado sin recurrir a comportamientos agresivos. En caso de tener conductas agresivas, el educador le proporcionará ayudas, analizando la situación y tratando de mostrarle la respuesta adecuada a su problema.

Actividad N°6: Se presentará la segunda parte de la cinta (en la que se trabajen situaciones en las que se expresen deseos, necesidades y sentimientos), y tras un análisis de las diferentes situaciones se les mostrarán los pasos a seguir, los cuales son:

1. *Describir el deseo o necesidad.*
2. *Expresar de forma concisa el porqué se encuentra así.*
3. *Pedir ayuda para solventarlo.*
4. *Dar las gracias por la ayuda si es necesario.*

-
1. *Concentrarse en lo que está sucediendo en el cuerpo, identifica el sentimiento.*
 2. *Pensar en lo que ha sucedido para ponerse así.*
 3. *Pensar en lo que se siente.*
 4. *Exprésalo de forma adecuada.*

Una vez analizados los puntos de cada paso, se realizarán creando situaciones ficticias y después planteando situaciones propias en las que nos sucedan, así como un modelado entre el educador y usuario viendo los diferentes puntos que se deben corregir.

Actividad N°7: Se crearán dos grupos entre los usuarios presentes. En un primer lugar se harán dos filas mirando hacia el educador, este les irá diciendo diferentes situaciones y los usuarios deberán poner las caras que expresen un sentimiento al respecto en ese momento. Unas frases pueden ser por ejemplo:

- Van a venir hoy unos amigos a casa.
- Me dan un regalo.
- No me dejan ir al club el fin de semana.
- Estoy pendiente de algo que me dicen.

El educador controlará las caras que se estén poniendo y explicará aquellas que no queden del todo claras.

Actividad N°8: Colocar a los usuarios en dos filas (una delante y otra detrás de espaldas a la primera. El educador realizará diferentes gestos y expresiones para posteriormente repetirlos los usuarios de la primera fila a los de la segunda tratando de ser lo más reales posibles.

Actividad N°9: El educador presentará a cada usuario la imagen de un cuadro (se tratará de que sea una selección de diferentes pinturas que muestren sentimientos diferentes entre si). Cada usuario observará la imagen cinco minutos para reflexionar posteriormente acerca de ella y transmitir los sentimientos que le produce.

Actividad N°10: El usuario deberá tratar de realizar un dibujo acorde con el sentimiento que le indique el educador.

❖ Habilidad: “Opinar sobre algo”

▪ **Objetivos específicos:**

- Saber expresar su opinión personal de forma adecuada aunque sea contraria a la de los demás.
- Expresar su opinión en relación a diferentes temas.
- Expresarla con firmeza, educación, calma, claridad y sin interrumpir a los demás cuando están hablando.

▪ **Materiales:**

Para esta habilidad se necesitarán varios periódicos (uno por persona), así como una grabadora (actividad 3).

▪ **Actividades:**

En el comienzo de la sesión se presentará la actividad, en la que le plantearemos diferentes preguntas para que conozcan los motivos y las situaciones en los que las personas dan su opinión sobre algo. Es importante que el usuario sepa cuándo y por qué se expresan opiniones personales acerca de un tema (en el transcurso de una conversación con alguien o con motivo de una explicación o conversación acerca de un asunto o problema concreto), así como destacar la necesidad de expresar en determinadas ocasiones de la vida diaria las opiniones personales.

Actividad N°1: En esta actividad se les repartirán los periódicos a los usuarios, y dentro de este se leerá un artículo (previamente seleccionado por el educador). Una vez leído el artículo, el educador planteará diferentes preguntas para que reflexionen sobre este dando su opinión personal. Es necesario que en esta actividad también se destaque la importancia de otras habilidades como son el poder expresar sentimientos, mantener una conversación o respetar los turnos de intervención del resto de personas.

Actividad N°2: El educador tratará de dirigir la atención hacia personas que estén manteniendo una conversación en la que se den opiniones sobre un tema (en el caso de no disponer de este recurso se realizará una representación entre dos profesionales del centro). Se le explicará con ello la importancia de expresar opiniones personales de manera firme, sobretodo cuando las opiniones son diferentes a las del resto de personas. Una vez observada la conversación se escenificará otra situación en la que se pueda diferenciar entre expresar una opinión de forma

agresiva o poco firme y otra que sea correcta respetando las opiniones de los demás. Se mostrarán diferentes frases que sirvan de manera introductoria a expresar nuestra opinión pero respetando las del resto (por ej. “entiendo lo que me dices/ respeto lo que me dices pero...” “estoy de acuerdo con lo que dices pero creo que...”).

Actividad N°3: Se pondrán en marcha diferentes representaciones en las que se expresa la opinión personal del usuario, como por ejemplo, la comida a comer en el comedor del día siguiente, a donde ir a pasear, etc., cuando el usuario esté expresando su opinión, el educador grabará su opinión para después observar la respuesta (en el caso de no disponer de grabadora esperará a terminar para analizar conjuntamente su manera de opinar). Una vez que se han trabajado todos los puntos, se animará al usuario a intervenir en una conversación diferente en la que pueda poner en marcha las mejoras propuestas durante la representación de las otras opiniones.

Actividad N°4: Hacer un seguimiento mientras el usuario participa en conversaciones para poder determinar si las opiniones al expresarlas las realiza de forma firme y educada. En el caso de que no fuera correcta, se le proporcionarán los apoyos necesarios analizando si las exigencias de las tareas planteadas son adecuadas al usuario.

❖ Habilidad: “Comunicarse de manera asertiva”

▪ **Objetivos específicos:**

- Saber expresarse de manera directa, honesta acerca de sus sentimientos y de lo que se quiere.
- Considerar los sentimientos de los demás.
- Considerarse valioso y con los mismos derechos que los demás.
- Saber establecer observaciones, no juicios.

▪ **Materiales:**

No se requieren materiales especiales para esta habilidad.

▪ **Actividades:**

Para trabajar esta habilidad es importante que el educador muestre a los usuarios los sentimientos que nos producen las personas (cada persona de una manera diferente) según la forma de actuar, unas veces son de cariño o acercamiento (positivos), y otras veces de rechazo (negativos) en los que se siente rabia, odio, enfado... por esto es importante saber canalizar ambos sentimientos, por lo que las personas deben saber expresarlos de la manera más empática y mejorando a la vez el lenguaje no verbal cuando nos relacionamos.

Actividad N°1: El educador en diferentes situaciones creadas tratará de modelar la expresión y respuesta de sentimientos o afectos tanto positivos como negativos, remarcando el modo adecuado de hacerlo, trabajando por orden:

1. **Sentimientos positivos:**

- Usar léxico y gestos adecuados.
- Exponer las razones.
- Mostrar alegría/agradecimiento al recibirlo (por ej. “sonreír y decir gracias qué alegría da!”).

2. **Sentimientos negativos:**

- Buscar el momento y lugar adecuados (por ej. estando solos).
- Usar el léxico y gestos adecuados para no herir a los demás (por ej. decir palabras suaves).
- Razonar el porqué se produce un sentimiento negativo.
- No reaccionar agresivamente al recibirlo.

Actividad N°2: Mediante el role-playing, el usuario expresará sentimientos hacia el educador y otros compañeros siguiendo las indicaciones de este respecto al modo de expresión adecuados (y a los puntos trabajados en la actividad anterior). Una vez trabajados la expresión de sentimientos, pasarán a realizar la misma tarea con respecto a los sentimientos y afectos del resto.

❖ Habilidad: “Defenderse tanto de las agresiones físicas como verbales”

▪ **Objetivos específicos:**

- Saber manifestar lo que podría hacer durante una agresión física o verbal.
- Defenderse de forma adecuada cuando alguien le ataca de forma física o verbal (por ej. gritar pidiendo ayuda, alejarse del agresor, etc.).
- Defenderse de forma adecuada según lo exijan las circunstancias cuando le ataquen verbalmente (por ej. pedirle a la persona que pare de molestarle, no hacer caso de los comentarios o abandonar el lugar).

▪ **Materiales:**

Una pequeña selección de fragmentos de películas o grabaciones en las que existan varias escenas de gente peleándose física y verbalmente.

Para este punto también se pueden utilizar los materiales sobre dinámicas de grupo que se adjuntan en el anexo del Programa de Prevención de la Violencia en las aulas de la Comunidad de Murcia.

▪ **Actividades:**

Actividad N°1: Tras el visionado de las cintas en las que se ven diferentes tipos de agresión, se deberán comentar los diferentes tipos de peleas en las que cualquiera puede verse involucrado, recalcando la importancia de no tener que ver en una pelea y, en el caso de que suceda, la importancia de reaccionar de la manera más apropiada a la situación.

Actividad N°2: Representar situaciones en las que una persona le ataca física o verbalmente, el educador presentará modelos de cómo defenderse de dichos ataques. El personal representa situaciones similares en las que el usuario debe responder bajo las pautas presentadas, una sugerencia de presentación de los pasos a tomar en una situación de agresión por parte del usuario son:

1. *Pararse a pensar por qué quiere pelearse (de forma física o verbal).*
2. *Pensar en lo que quiere que suceda después de la pelea.*

3. *Pensar en formas alternativas de solucionarlo sin utilizar insultos ni agresiones, de forma dialogante.*
4. *Elige la mejor forma y ponla en práctica.*

Ante situaciones en las que el usuario tenga que formular una queja como posible solución a un problema se le presentarán los siguientes pasos a tomar:

1. *Pensar en cuál es la queja.*
2. *Decidir a quién se quejará.*
3. *Quejarse de forma apropiada.*
4. *Decirle a la persona lo que le gustaría hacer con respecto a ese problema.*
5. *Preguntarle a la persona cómo se ha sentido con lo que le ha dicho.*

Reforzar verbalmente las respuestas positivas producidas y corregir los errores y dudas que surjan.

Actividad N°3: Para esta actividad se aprovecharan momentos en los que se produzcan situaciones en las que el alumno insulta a otro y este responde con otro insulto. El educador analizará la situación con los usuarios y modelará las formas adecuadas de responder:

- No contestar.
- No hacer caso.
- Abandonar el lugar.
- Informar al educador.
- Esperar a que se tranquilice y pedir explicaciones de lo sucedido.

❖ Habilidad: “Pedir ayuda”

▪ **Objetivos específicos:**

- Saber expresar lo que necesita a otras personas con el fin de ayudarle.
- Manifestar sus peticiones de forma clara y comprensible para el resto.
- Saber escoger a la persona adecuada para proporcionarnos la ayuda.

▪ **Materiales:**

No es necesario ninguno en concreto.

▪ **Actividades:**

La definición de ayuda en esta habilidad trata principalmente en cualquier cosa por la que uno necesita ayuda, y abarca desde los problemas con otras personas del centro a otras que requieran cierta información por ser del entorno.

Actividad N°1: El educador trabajará con los usuarios diferentes tipos de expresiones que sirvan para pedir ayuda a diferentes tipos de personas y situaciones (por ej. cómo se pediría a un monitor ayuda porque un compañero se hizo daño en el recreo o pedirle ayuda a un policía en la calle para que nos diga una dirección). Los pasos a mostrarles de forma genérica son.

- Decide en qué consiste el problema.
- Decide si necesitas ayuda.
- Piensa en las diferentes personas que podrían ayudarte y escoge una.
- Cuenta el problema a la otra persona y pídele ayuda.

Actividad N°2: Representar diferentes situaciones mediante el role-playing y/o modelado en las que los usuarios interpretarán diferentes situaciones de su vida diaria. El educador las moderará retroalimentando las conductas que adquieran correctamente. Unos ejemplos de situaciones pueden ser:

- En el taller: el usuario pide ayuda al monitor con un trabajo que no entiende.
- En casa: el usuario pide ayuda a su familia en un problema personal.
- Con los amigos: el usuario pide ayuda a un amigo para que le ayude /aconseje sobre algún tema (club, novi@s, etc.).

❖ Habilidad: “Aceptar ayuda”

▪ **Objetivos específicos:**

- Aceptar la ayuda que se le ofrece cuando lo necesita.
- Reconocer la ayuda recibida agradeciéndole a la persona que se la ofreció.

▪ **Materiales:**

No son necesarios materiales especiales.

▪ **Actividades:**

El educador mostrará a los usuarios la importancia de aceptar ayuda cuando nos la ofrecen y la necesitamos, ya que permitirá completar una tarea o situación que requiera apoyo, y probablemente en el futuro recibirá más ofertas de ayuda cuando las necesite. Así como mostrarle la forma de actuar cuando se desea aceptar la ayuda (dando amablemente las gracias e incluso comunicarle cómo podría ayudarlo de la mejor manera).

Actividad N°1: El educador preparará la representación de diferentes situaciones en las que se le ofrece al usuario ayuda necesaria e innecesaria, intentando que indique en cuál de las situaciones aceptaría la ayuda que se ofrece. Una vez presentadas se valorará la impresión en función de las respuestas y de las situaciones de representación o role-playing.

Actividad N°2: Se planificará un seguimiento de las situaciones en las que el usuario necesite ayuda para solucionar un problema o tarea, si rechazara la ayuda que ofrecida o no respondiera de la manera adecuada, el educador intervendrá modelando la situación y comentándole las respuestas acordes.

❖ Habilidad: “Respetar la intimidad de los espacios privados”

▪ **Objetivos específicos:**

- Llamar a la puerta antes de entrar.
- Pedir permiso para pasar antes de entrar en una estancia.
- Sólo entra en la estancia cuando se le da el permiso.

▪ **Materiales:**

No son necesarios materiales concretos, salvo el uso de diferentes lugares en donde realizar los modelados y actividades (por ejemplo un despacho o habitación).

▪ **Actividades:**

Previamente a realizar las diferentes actividades que se proponen, se deberá introducir la importancia de la intimidad en todas las personas en diferentes lugares (casa, oficina...) como forma de sentirnos a gusto en un lugar, preguntando a los usuarios acerca de lo que ellos consideran que sea íntimo.

Actividad N°1: Crear un pequeño debate acerca de las diferentes estancias y lugares que se consideran espacios públicos y espacios privados, para que se generen dinámicas en las que aprendan estas diferencias y ver las dudas entre las personas sobre estos espacios. Se pueden plantear las diferentes líneas de debate:

- ¿Qué es un espacio público y uno privado?.
- ¿Qué se debe hacer para entrar en un lugar privado?.
- ¿Qué puede pasar si se entra a una habitación sin llamar o si te han negado el permiso?.

Actividad N°2: Se pedirá al usuario que le acompañe cuando vaya a visitar a alguien que se encuentre en un lugar cerrado. El educador llamará a la puerta escenificando la manera correcta para pedir permiso. Cuando se termine la visita, se le llevará a otra habitación en donde pueda ensayar el llamar a la puerta y esperar a que le den permiso, haciendo los comentarios y correcciones oportunas.

Actividad N°3: Para esta actividad el usuario llevará un recado personalmente a alguien que se encuentre en un lugar privado, recordándole los pasos a seguir de una manera pautada, como por ejemplo:

1. Llama a la puerta.
2. Espera a recibir una respuesta por parte de la persona (por ej. "sí").
3. Abre la puerta y pide permiso para entrar.
4. Si te dejan entrar pasa.

Es importante trabajar las diferentes situaciones que se pueden dar previamente y o sólo estos pasos en caso de que nos permitan entrar.

Actividad N°4: Hacer un seguimiento en su vida diaria acerca de cómo realiza la habilidad. En el caso de que no fuera de manera correcta, se le proporcionarán los apoyos necesarios observando si las tareas planteadas son adecuadas al usuario y si son necesarias otras situaciones de modelado.

❖ Habilidad: “Respetar las pertenencias de otros”

▪ **Objetivos específicos:**

- Saber pedir permiso para usar un objeto que no es suyo.
- Devolver a la persona el objeto prestado.
- Devolver el objeto prestado en la fecha acordada.
- Devolver el objeto en buenas condiciones.

▪ **Materiales:**

Se necesitarán diferentes objetos (dos por cada objeto), en los que uno estará en perfectas condiciones y el otro no (actividad 2).

▪ **Actividades:**

Al comenzar la sesión se le presentará al usuario la habilidad planteándole diferentes términos para que reflexione acerca de estos (como pedir prestado, devolver, prestar, desperfectos...) y como introducción acerca de lo que se va a trabajar.

Actividad N°1: Tras la introducción del tema, el educador presentará diferentes dudas acerca de cómo actuar cuando queremos algo para que el usuario las responda. Las preguntas que se pueden realizar serán: ¿qué se debe hacer cuando queremos usar un objeto que no es nuestro?, ¿cómo tenemos que actuar cuando nos lo niegan? o ¿qué pasará si lo estropeas o no lo devuelves cuando te lo piden? ¿y si un compañero coge sin permiso un objeto tuyo?.

Actividad N°2: En ocasiones en las que se necesite pedir prestado un objeto, el usuario se lo pedirá (mientras que se observa la forma en que lo hace y la manera de negociar cuando devolverlo), haciendo hincapié en la importancia de devolver el objeto obtenido en la misma forma y estado en el que nos lo dejaron, para esto en alguna de las ocasiones en las que se le pida hacer el recado de pedir prestado se le proporcionará un objeto nuevo para después mostrarle el estropeado y razonar la importancia de devolver las cosas en buen estado. Se le mostrará la forma adecuada de reaccionar cuando se estropea algo prestado.

Actividad N°3: Realizar un seguimiento mientras el usuario pide objetos (analizando si lo hace de forma firme y educada) o si no pide permiso. En el caso de que no fuera la forma correcta, se le proporcionarán los apoyos necesarios analizando si las exigencias de las tareas planteadas son adecuadas al usuario y necesitan adaptarse mejor a sus necesidades o si se deben volver a repetir los modelados.

❖ Habilidad: “Respetar las opiniones, gustos, necesidades, etc. de otras personas”

▪ **Objetivos específicos:**

- Saber escuchar ideas diferentes a las propias.
- No criticar o insultar a las personas que tienen sentimientos, opiniones, etc. diferentes a los nuestros.
- Pensar en los sentimientos de las otras personas (empatía).

▪ **Materiales:**

Para esta habilidad será necesaria la selección de un artículo de prensa o fábula que sirva para reflexionar sobre las opiniones o sentimientos de los protagonistas (actividad 1).

▪ **Actividades:**

Actividad N°1: Se presentará la historia o artículo a los usuarios y se les pedirá que opinen sobre los sentimientos que les producen. El educador deberá destacar la variedad de opiniones acerca de un mismo tema, así como la importancia de no criticar y respetar la opinión de las otras personas por muy diferentes a la nuestra que sean.

Actividad N°2: Para esta actividad se debe pedir a los usuarios que expresen diferentes gustos sobre su plato favorito, la mejor serie de televisión, etc. el resto de compañeros deberán opinar al respecto siguiendo las pautas de respetar las opiniones, plantear la suya de forma adecuada... Es importante mostrar los pasos adecuados para comprender los sentimientos de los demás y así conseguir tener una buena empatía, por lo que se le señalarán pasos similares a:

1. Observar a la otra persona atentamente (teniendo en cuenta el tono de voz, postura y expresión de la cara).
2. Escuchar lo que la otra persona dice.
3. Pensar en las maneras de demostrar que se comprende lo que siente (hablándole, tocándole...).
4. Decidir la mejor manera de abordarlo en la práctica.

❖ Habilidad: “Comunicar las ausencias cuando se llega tarde”

▪ **Objetivos específicos:**

- Acudir a la persona indicada y comunicarle las causas de llegar tarde.
- Disculpase de manera adecuada.

▪ **Materiales:**

No serán necesarios recursos materiales específicos salvo diferentes lugares en donde realizar los modelados.

▪ **Actividades:**

Actividad N°1: Crear un pequeño debate con los usuarios acerca de la necesidad de cumplir los horarios establecidos, en el cual se pueden plantear las diferentes líneas de debate:

- ¿Por qué es importante llegar a una cita o trabajo puntual?.
- ¿Qué sucede si dejamos a alguien esperando mucho rato o no aparecemos?.
- ¿Qué pasaría si nos dejaran a nosotros mucho tiempo esperando?.
- ¿Qué podemos hacer cuando hemos llegado tarde o no acudimos?.

Actividad N°2: Repartir diferentes papeles al azar entre los usuarios de forma que se planteen diferentes situaciones, el usuario deberá interpretar el papel que le corresponda, inventando la forma adecuada de solucionar el problema (deberá ser el educador el segundo personaje al que pide disculpas o se justifica). Ejemplos:

- Llegas tarde a talleres por que perdiste el bus.
- Tu amiga te esperó para ir al cine y no llegaste porque te pusiste enfermo.

❖ Habilidad: “Sacar dinero de un banco”

▪ **Objetivos específicos:**

- Saber esperar turno en el banco.
- Proporcionar toda la información necesaria al personal del banco cuando la solicita.
- Retirar de manera correcta el dinero.

▪ **Materiales:**

Dependiendo del banco que sea puede necesitarse el impreso a cubrir del reintegro, así como llevar su D.N.I. y la cartilla de la que desea sacarlo.

▪ **Actividades:**

Actividad N°1: Se debe presentar al usuario el papel a cubrir o firmar en el banco cuando acudimos a sacar dinero, con el se le explicará la dinámica que se sigue en dicho banco y los pasos que debe seguir desde su llegada. Como puede ser:

1. Entrar en el banco y coger el número.
2. Esperar nuestro turno.
3. Pedir de manera adecuada la cantidad a retirar.
4. Mostrar el D.N.I. y la cartilla.
5. Cubrir el impreso si fuera necesario.
6. Recoger el dinero y despedirse.

Para familiarizarse con el proceso, se representarán diferentes situaciones con los compañeros acerca del modo correcto, variando las situaciones en función del tipo de cuenta y las cantidades.

Actividad N°2: Realizar un acompañamiento del usuario en una situación real, observando las técnicas utilizadas y mediando en caso necesario.

❖ Habilidad: “Utilizar cajeros automáticos”

▪ **Objetivos específicos:**

- Teclear correctamente el “pin”.
- Saber extraer dinero de un cajero.
- Conocer los cajeros en los que se puede extraer el dinero.
- Mirar alrededor o cerrar la puerta cuando se accede al cajero.
- Saber actuar ante averías del cajero (que trague la tarjeta).

▪ **Materiales:**

Serán necesarias diferentes tarjetas de crédito o débito para introducir las diferentes características básicas de cada una.

▪ **Actividades:**

Actividad N°1: Al comenzar la sesión se le presentaran al usuario las diferentes tarjetas para analizar las características de estas y saber en qué cajeros se pueden utilizar sin que nos equivoquemos o nos cobren, y comentar los beneficios de usar la tarjeta cuando necesitamos sacar dinero (no es necesario que esté el banco abierto, no tenemos que llevar la cartilla ni el D.N.I., etc.). Una vez analizados estos puntos se les presentaran los pasos a seguir y las tareas que deberá realizar:

1. Se dirige a un cajero que acepte el tipo de tarjeta que posee.
2. Orienta la tarjeta en la dirección indicada.
3. Teclea el pin cuando lo solicita, corrigiendo en caso de error.
4. Selecciona la opción de sacar dinero.
5. Selecciona si fuese necesario el tipo de cuenta.
6. Marca la cantidad.
7. Sigue los pasos que le indica la pantalla.
8. Retira el dinero, el comprobante y la tarjeta y los guarda adecuadamente.

Actividad N°2: Acompañar al usuario a su barrio o a una calle que posea diferentes cajeros para que seleccione el suyo y realice la operación. El educador permanecerá a su lado observando la forma en que lo hace y recalando la importancia de seguir los pasos sin ponerse nervioso ante alguna diferencia o complicación así como la importancia de sacar cantidades pequeñas. Realizar un seguimiento en situaciones posteriores, en especial cuando se dirija a un cajero diferente al que frecuenta, haciendo hincapié en datos como los de cerrar la puerta del cajero y las consecuencias de no ser un poco precavido en estos casos. Si fuera necesario se seguirán realizando seguimientos a cierta distancia en operaciones posteriores.

❖ Habilidad: “Realiza compras en tienda o supermercado”

▪ **Objetivos específicos:**

- Realizar autónomamente la compra.
- Saber localizar los lugares en donde se encuentran los productos.
- Comprar los productos previamente seleccionados.
- Adecuar la compra al presupuesto que se tiene.

▪ **Materiales:**

Para trabajar esta habilidad será necesario disponer de diferentes catálogos de supermercados, así como crear una serie de letreros con fotos de productos y precios de estos.

▪ **Actividades:**

Actividad N°1: Al comenzar la presentación de la habilidad se les dejará que observen los precios y productos de los diferentes folletos que se les proporcionan. Una vez marcadas las principales líneas de trabajo de la habilidad, se les pedirá que imaginen que tienen que cocinar un plato determinado, por lo que deberán elaborar una lista de la compra usando los folletos. Cuando tengan listas las notas se les pedirá que pongan en común los diferentes productos observando las capacidades para organizarse.

Actividad N°2: Se creará un supermercado en el taller con diferentes objetos y billetes y monedas falsas (se pueden usar las del programa del euro), a cada usuario se le dará una lista de cosas a comprar y una cantidad determinada de dinero realizándola bajo las pautas previamente presentadas por el educador. Si fuera necesario, este deberá mostrarles previamente la forma de actuar mediante modelado.

Actividad N°3: Acompañar al usuario a un supermercado para que realice una compra que implique llevar una lista en la que deba localizar los diferentes artículos en varias áreas. El educador permanecerá a su lado observándole y analizando si sigue las pautas descritas.

Realizar un seguimiento en posteriores compras, y si fuera necesario se seguirán realizando acompañamientos a cierta distancia en operaciones posteriores.

❖ Habilidad: “Utilizar los recursos de la biblioteca”

▪ **Objetivos específicos:**

- Respetar las normas básicas de uso de las bibliotecas.
- Localizar el material deseado (distinguiendo áreas y si fuera posible códigos).
- Presentar el material junto con el carné en el mostrador.
- Devolverlo en el plazo marcado.

▪ **Materiales:**

Será necesario el carné del usuario (si no lo tuviese de antemano a esta habilidad se deberá mostrar cómo se hace uno).

▪ **Actividades:**

La metodología para trabajar esta habilidad tendrá una breve parte expositiva en la que el educador explicará los beneficios de utilizar los recursos de nuestro entorno (como es en este caso el de la red de bibliotecas de la ciudad), para ello como comienzo se creará un pequeño debate acerca de los beneficios que nos puede aportar una biblioteca (ya que nos permite obtener gratis por un tiempo revistas, libros, videos, cd's, etc. de temas que nos interesen) así como de la importancia de devolver las cosas en buenas condiciones y en el plazo establecido para poder seguir usando este recurso.

Actividad N°1: Se realizará un role-playing en el que el educador será el bibliotecario al que el usuario deberá tratar. Este se fijará en si cumple los pasos que previamente se le han mostrado:

1. Llevar el material al mostrador.
2. Entregar el carné de socio.
3. Esperar a que nos devuelvan el libro, el carné y nos indiquen la fecha de devolución.
4. Despedirse adecuadamente.

Actividad N°2: Acompañar al usuario a la biblioteca, señalando al usuario la necesidad de preguntar si es necesario al personal del lugar sobre un material en concreto o alguna duda, así como la posibilidad de quedarse en la zona habilitada leyendo algún libro que no necesite llevar. Una vez presentadas todas las características (zonas de lectura, códigos o áreas que podemos

encontrar, etc.) se le pedirá que busque un libro en concreto (proporcionándole el código o zona en la que se encuentre). Cuando ya se familiarice con este recurso, se llevarán un libro de esta (siguiendo los pasos marcados en el taller).

Al salir se comentarán las experiencias recalcando los puntos a mejorar.

Actividad N°3: Acompañar al usuario a la biblioteca para que coja material de manera autónoma pero bajo la supervisión del educador ante posibles dudas.

En posteriores visitas a la biblioteca este le realizará el seguimiento pero tratando de distanciarse en cada ocasión cada vez más hasta que no sea necesaria su intervención.

❖ Habilidad: “Realizar recados sencillos”

▪ **Objetivos específicos:**

- Localizar a la persona solicitada.
- Dar el recado de manera correcta.

▪ **Materiales:**

Para esta habilidad se necesitarán diversos objetos para usar como recado (por ejemplo una carta o un libro).

▪ **Actividades:**

Actividad N°1: Se mostrarán al usuario los pasos que son necesarios tanto para hacer un recado que implique decir algo como llevarle algo a otra persona, dando importancia a la forma de presentarnos ante la persona y la manera de decirlo (pedir permiso para entrar si está en una habitación, no levantar el tono de voz, etc.) así como no correr para ser más efectivos o dárselo a la persona solicitada.

Actividad N°2: Pedir al usuario que nos acompañe a dar un recado a otra persona, este deberá fijarse en la forma de dar el recado, la respuesta que le da la persona que lo recibe, etc.

Actividad N°3: Acompañar al usuario a hacer un recado sencillo, observando los pasos que realiza así como apoyándole si fuera necesario. Esta actividad se repetirá en otras ocasiones variando el tipo de recado hasta valorar el cese del acompañamiento.

❖ Habilidad: “Pedir cita y acudir al centro de salud”

▪ **Objetivos específicos:**

- Respetar las normas básicas de los centros de salud.
- Presentar la tarjeta sanitaria en el mostrador.
- Acudir a la consulta asignada en la fecha.

▪ **Materiales:**

Para esta habilidad es necesaria la tarjeta sanitaria.

▪ **Actividades:**

Actividad N°1: Se mostrarán al usuario los pasos necesarios para pedir una cita en el centro de salud asignado, destacando entre otros:

1. Esperar turno si fuera necesario.
2. Saludar correctamente al personal.
3. Mostrar la tarjeta sanitaria.
4. Indicar al personal el nombre del médico y el día que queremos acudir (si es posible), indicando si es para consulta o recetas.
5. Recoger el impreso y la tarjeta.
6. Si fuese necesario, preguntar por el lugar donde consulta.
7. Despedirse.

Tras repasar dichos pasos se realizará un juego de roles en los que el usuario pida cita en diferentes situaciones.

Actividad N°2: Acompañar al usuario al centro de salud a pedir una cita, apoyándole si fuera necesario para la consecución de todos los pasos y dándole o recordando las pautas trabajadas. Tras este acompañamiento se podrán realizar otros en los que el educador trate de mantenerse en un segundo plano mientras el usuario se organiza solo.

Actividad N°3: Plantear al usuario los pasos para acudir al centro de salud en la fecha marcada en la cita, destacando el respetar el turno de espera, la hora de llegada y el llevar preparadas más o menos las principales preguntas que quiere plantearle al doctor.

Una vez preparados los pasos se creará un modelado para escenificar los puntos más relevantes que debe recordar el usuario.

Actividad N°4: Hacer un acompañamiento al centro que incluya asistir a la consulta con el usuario para ver su capacidad de ejecución, apoyándole si fuese necesario y valorando la posibilidad de seguir realizando los acompañamientos en sucesivas citas.

RECURSOS:

Los recursos necesarios para trabajar estas actividades se presentan descritos dentro de cada habilidad, pero en concreto, estos son:

- **Recursos materiales y de infraestructura:**

- **Generales:** Un aula para cada sesión (con mesas y sillas), folios, pinturas, lápices y gomas.
- **Específicos (para determinadas habilidades):** C.d.'s vírgenes, grabadora, D.V.D. y televisión, periódicos, un libro de arte, cuentos, la tarjeta sanitaria y DNI. de cada individuo, una tarjeta de crédito (puede ser la de verdad o una falsa o caducada), el carné de biblioteca de cada usuario, una carta o libro (para usar como recados), catálogos de supermercados.

- **Recursos humanos:**

Los profesionales que pueden trabajar estas actividades son principalmente los perfiles correspondientes a: Educadores Sociales, Técnicos en Integración Social, Psicólogos, Psicopedagogos y Profesores de Educación Especial.

Para trabajar algunas habilidades se necesitará la colaboración de terceras personas relacionadas del centro o del entorno de donde se realice la habilidad, las cuales se detallan en cada habilidad.

EVALUACIÓN:

Esta actividad se evaluará conforme a lo descrito en el Manual de Procesos del Centro, en los apartados referentes a “registro” de actividades grupales.



ANEXOS:

MATERIAL COMPLEMENTARIO PARA CADA HABILIDAD:

HABILIDAD:	TÍTULO/ACTIVIDAD:	CÓDIGO:
Conocer los datos personales	- Agenda. - Mi árbol genealógico.	H.S.01 H.S.02
Saluda de forma adecuada	- Juegos de presentación/ Iniciales de cualidades. - Me pica aquí. - Bartola bartola. - Círculo de preguntas. - El grupo 5 pide.	H.S.10 H.S.11 H.S. 25 H.S.26 H.S.28
Iniciar y mantener una conversación	- Hablemos de nosotros mismos. - ¿Cómo hablo?. - El nido. - Imaginando con música. - En busca del desconocido. - Red de preguntas.	H.S.03 H.S.05 H.S.14 H.S.27 H.S.29 H.S.31
Expresa deseos, necesidades, sentimientos y quejas.	- ¿Cómo me siento?. -¿Cómo se sienten los demás?. - El cariño móvil. - Cada oveja con su pareja. - Vamos a hacer el payaso. - La bajada de las emociones. - Dinámica de las cualidades. - Cineforum. - Velada cavernícula.	H.S.06 H.S.07 H.S.15 H.S.16 H.S.17 H.S.18 H.S.21 H.S.32 H.S.34
Opinar sobre algo.	- Entre nosotros ¿Nos conocemos?. - Philip 6x6. - Cineforum.	H.S.08 H.S.30 H.S.32
Se defiende de agresiones físicas y/o verbales	- Resolución de conflictos. - Escuchando. - Dinámica del abrazo. - Dinámica del compañero. - Dinámica de la amistad. - Dinámica del lavacoches.	H.S.09 H.S.12 H.S.20 H.S.22 H.S.23 H.S.24
Respetar opiniones, gustos, preferencias...	- Dinámica de la motivación. - Estudio de casos. - Los maniqués. - Los sombreros.	H.S.19 H.S.33 H.S.34 H.S.35

BIBLIOGRAFÍA:

- C.J. Gilman; L.E. Morreau; R.H. Bruininks; J.L. Anderson (y otros) (2000). Currículum de destrezas adaptativas (ALSC): destrezas de vida en comunidad. Ediciones mensajero.
- M.A. Verdugo (1997), Programa de habilidades sociales: Programas conductuales alternativos. Amarú ediciones.
- P. Cascón y C. Martín. La alternativa del juego I: Juegos y dinámicas de educación para la paz. Edit. Los libros de catarata.
- M.S. Dulcic y P.Fajardo (2006) Unidad didáctica: Habilidades de comunicación. Serie de resolución de conflictos. Centro de Investigación para la Paz: Madrid.
- L. Michelson, D. P. Sugai (y otros) (1987) Habilidades sociales en la infancia, evaluación y tratamiento. Editorial Martínez Roca: Barcelona.
- A.P. Goldstein, R.P. Sprafkin (y otros) Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia, un programa de enseñanza. Editorial Martínez Roca: Barcelona.
- Foadis. Unidad didáctica: Saber para ser. Editora Foadis.

Internet:

- Campaña informativa sobre el acoso escolar: Si te molestan no te calles. Ministerio de Educación.