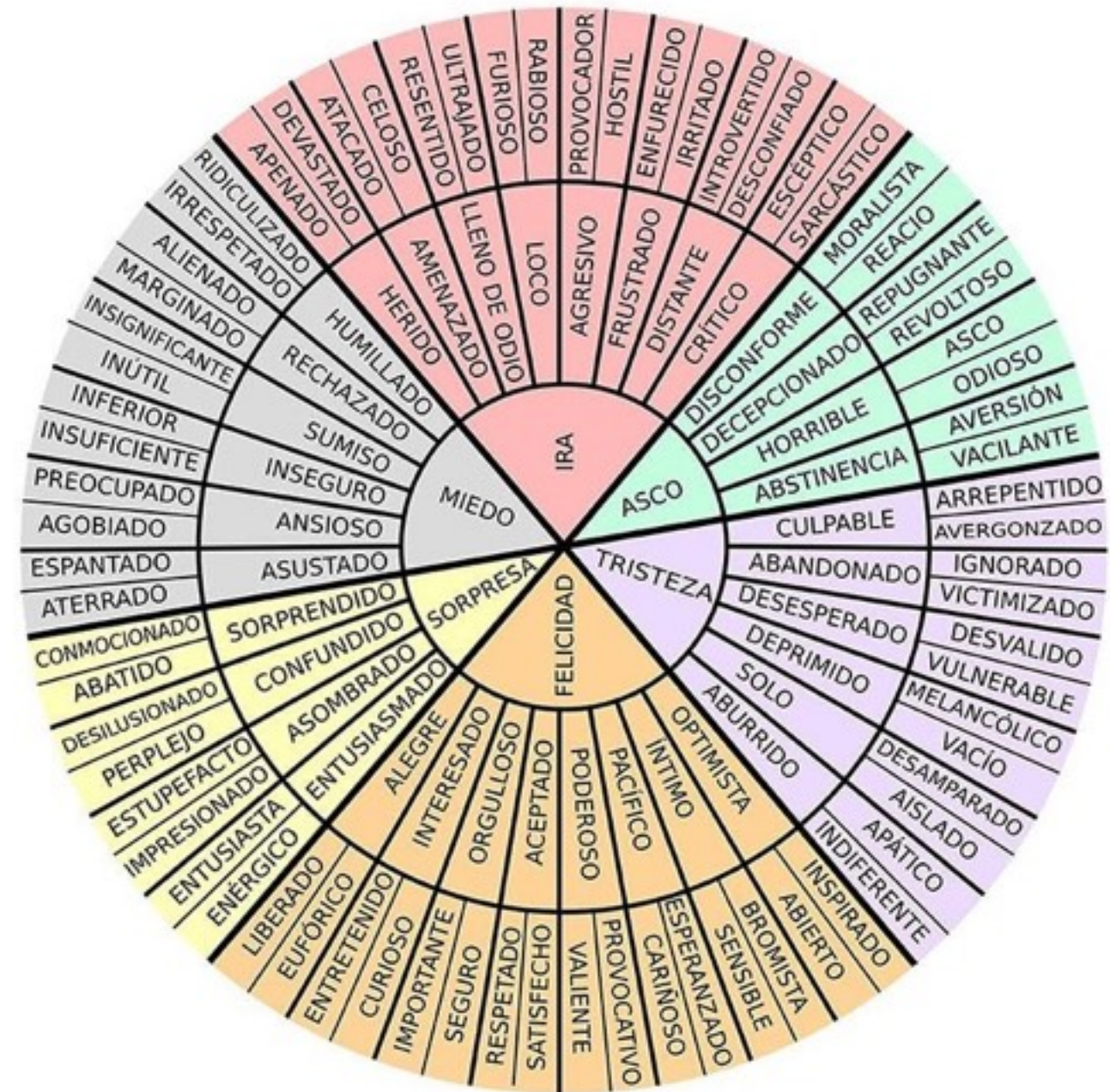


Las emociones y las habilidades sociales



Las emociones

En este capítulo se analizan los puntos en común entre la inteligencia emocional y las habilidades sociales.



Psicología de la emoción

GLOSARIO

1. **Afecto:** consciente. Puede ser positivo o negativo (tono) e intensidad baja o alta. El afecto tiene que ver con la preferencia y permite el conocimiento del valor que tienen para la persona las distintas situaciones a las que se enfrenta. **Intenso, pero breve y marca la preferencia al dolor o placer.**
2. **Tono emocional de base** también conocido en psicología por el término “humor”. El tono emocional de base refleja la probabilidad de que la persona obtenga placer o dolor a partir de sus relaciones con el medio ambiente físico y social. **Menos intenso, pero más duradero (positivo o negativo)**
3. **Sentimiento:** es la experiencia subjetiva de la emoción. Se refiere a la evaluación que un sujeto realiza cada vez que se enfrenta a una situación. **Impresiones pasajeras, casi imperceptibles.**

La EMOCIÓN es el concepto que utiliza la Psicología para describir y explicar los efectos producidos por un proceso multidimensional encargado de:

- El **análisis** de situaciones específicas significativas
- La **interpretación subjetiva** en función de la experiencia
- La **expresión emocional** del proceso
- La **preparación para la acción** (comportamiento)
- Los **cambios** en la actividad fisiológicas

GALERÍA 1.1 Lorem Ipsum dolor amet, consectetur



Las CARACTERÍSTICAS de las EMOCIONES se clasifican teniendo en cuenta tres parámetros: funciones, tareas y leyes.

A) FUNCIÓN de la emoción: preparar al organismo para que se adapte a las exigencias de las condiciones ambientales, que movilice la energía necesaria para ello y que dirija la conducta a un objetivo determinado.

- **F. adaptativa:** prepara al organismo para la acción

FUNCIONES ADAPTATIVAS DE LAS EMOCIONES PRIMARIAS	
Sorpresa	exploración
Asco	rechazo
Alegría	afiliación
Miedo	protección
Ira	autodefensa
Tristeza	reintegración

- **F. Social:** comunican nuestro estado de ánimo. La expresión emocional está configurada por la **POSTURA CORPORAL**, la **EXPRESIÓN FACIAL** y la **PROSODIA** del lenguaje.

1. Facilita la interacción social
2. Controla la conducta de los demás
3. Permite la comunicación de los estados afectivos
4. Promueve la conducta prosocial

- **F. Motivacional:** facilitan las conductas motivadas. Una emoción puede determinar la aparición de la propia conducta motivada, dirigirla hacia determinada meta y hacer que se ejecute con un cierto grado de intensidad.

Las emociones permiten flexibilizar tanto la interpretación de los acontecimientos como la elección de la respuesta más adecuada.

Los ejes de la regulación del comportamiento son: **APROXIMACIÓN** (apetitivo o placentero) y **EVITACIÓN** (aversión o displacentero)

B) TAREA

Según STEMULER (2003):

- Codificar las condiciones estimulares en positivas o negativas, en apetitivas (aproximación) o aversivas (evitación).
- Interrumpir las cogniciones y el comportamiento en curso, refocalizando la atención.
- Repasar la memoria emocional para buscar estímulo-respuesta aprendidas y probadas como exitosas en el pasado.
- Establecer tendencias de respuesta comportamental.

C) LEYES o principios

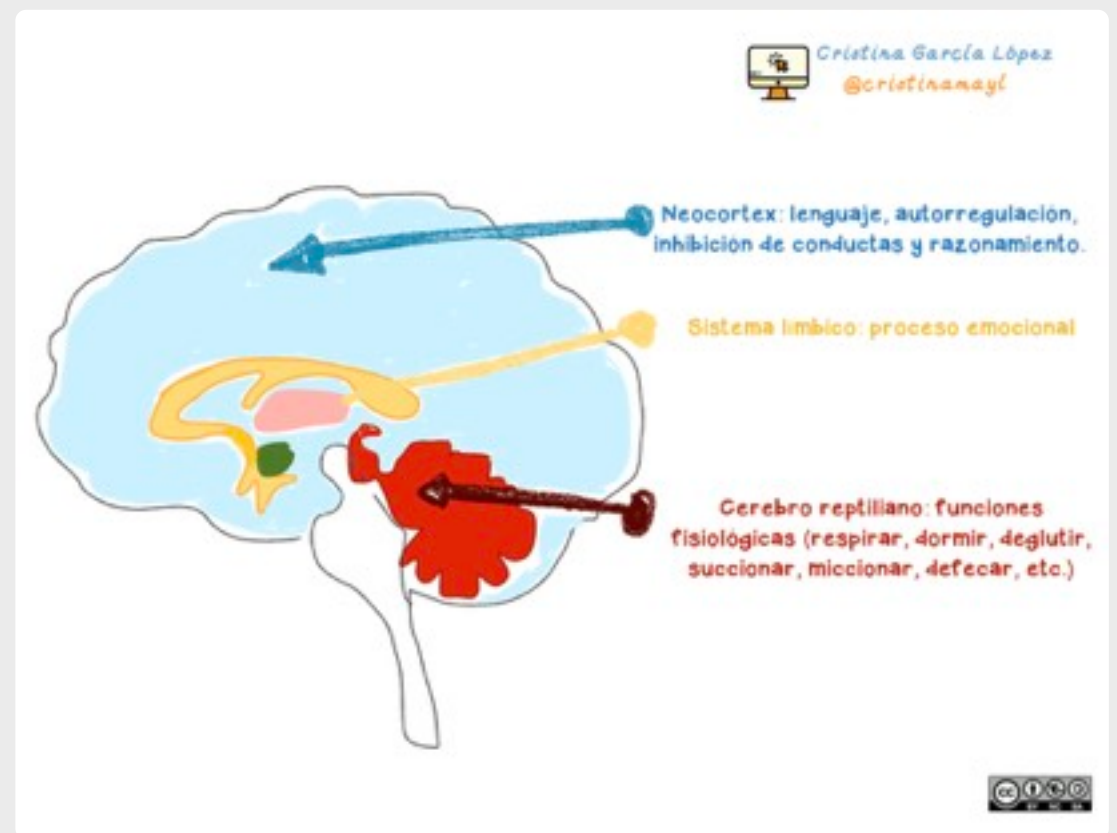
1. Leyes que afectan a los **desencadenantes emocionales**:

- Significado situacional
- Realidad aparente
- Cambio
- Habitación
- Sentimiento comparativo
- Conservación del momento emocional

2. Leyes que afectan a la **respuesta emocional**:

- Final
- Cuidado con las consecuencias
- Menor carga y mayor beneficio

GALERÍA 1.2 El cerebro triuno de McLean (2000)



GLOSARIO

1. **Efectos subjetivos:** sentimientos o estados emocionales.
2. **Estados fisiológicos:** alteraciones en la regulación de la actividad fisiológica.
3. **Efectos funcionales:** preparan para la acción, modifican las condiciones desencadenantes de la emoción o sus consecuencias. También cumple con funciones sociales.
4. **Respuesta emocional prototípica** es aprendida culturalmente.

El PROCESAMIENTO EMOCIONAL es parcialmente no consciente, configurando el conjunto de elementos que intervienen en la **gestión emocional**.

En primer lugar se establece un **SISTEMA DE ANÁLISIS:**

1ª vía rápida de procesamiento

Detectar las novedades y el agrado intrínseco de la situación (procesos automáticos con bajo nivel de conciencia).

2ª vía de análisis precisa

Valorar la significación, el afrontamiento y las normas. Vía de análisis personal (necesidades sociales y motivacionales). Desarrollo de las actitudes emocionales cognitivas (preparar recursos psicológicos).

¿Qué ocurre en el cerebro cuando hay **conductas contextualmente inadecuadas**?

Los comportamientos contextualmente inapropiados son un motivo de consulta frecuente en los centros escolares. Los lloros incesantes, las rabietas y las pataletas son la respuesta a una emoción secundaria. Esta excesiva reacción se entiende con la teoría del cerebro triurno de MacLean (2000). ¿Y cuál es su relación con las conductas disruptivas? Las emociones son un procesamiento cognitivo complejo del cual comúnmente se conoce la categorización clásica denominada “emociones discretas”. Sin adentrarnos en el entramado que supone el concepto de emoción, se explica su circuito cognitivo.

Para explicar las rabietas debemos visualizar la imagen 1.2. del cerebro triurno, división de la estructura encefálica de McLean (2000).

El cerebro consta de tres grandes zonas relacionadas con su desarrollo evolutivo. Así pues, por orden de aparición se describen a continuación:

1. El cerebro reptiliano se encarga de las funciones fisiológicas, las funciones más ancestrales y primates con las que cuenta el ser humano y sin las cuales no habría supervivencia de la especie. También cuenta con la ejecución de respuesta de huida y lucha. Así pues, éste es el cerebro de la supervivencia.

2. El cerebro límbico es la segunda corteza del encéfalo responsable de administrar y regular las emociones, su expresión, los instintos y la motivación. Se trata del cerebro intuitivo o inconsciente tan valorado o más que el consciente, ya que es capaz de percibir detalles del lenguaje corporal, por ejemplo que tenemos tan automatizado que llegan a pasar por alto a la persona. Con frecuencia se es conocedor de que algo malo acecha o que cierto individuo no inspira confianza, sin embargo no se es capaz de identificar el motivo concreto por el cual esa persona nos produce rechazo.

3. El neocortex es el cerebro del lenguaje, ya que esta última capa del encéfalo es la que nos diferencia del resto de

mamíferos. Gracias a ella tenemos desarrollado el habla como medio de comunicación.

En los primeros años de vida, durante la primera infancia, el encéfalo continúa desarrollándose a través de conexiones sinápticas y de la poda neuronal. Las dos primeras capas del cerebro están completas: el cerebro reptiliano (funciones fisiológicas) y el circuito límbico (las emociones). La tercera capa en construcción es la corteza cerebral. Debido a la falta de lenguaje y estructuración del mismo, la comunicación se realiza a través de expresiones emocionales como son el llanto y la risa; las pataletas y las rabietas. Esta ausencia dificulta la comunicación verbal de deseos y necesidades, la autorregulación y la inhibición. También afecta a la espera de la recompensa, con lo cual el niño siempre demanda el reforzador positivo con inmediatez. Es cuando encontramos la rabieta en su punto más álgido difícil de controlar.

Esta respuesta tiene una función social de varias finalidades: llamar la atención del adulto, demandar lo que necesita y/o cambiar una situación que le provoca desagrado. Con este comportamiento también cumple con la función adaptativa de rechazo, protección y autodefensa. Pero, esta actitud que toma como afrontamiento a una emoción originada por una situa-

ción displacentera es aprendida y transmitida culturalmente. Por tanto, nuestro temperamento está estrechamente ligado a nuestras experiencias personales y valores heredados. Este hecho otorga posibilidad de cambio y de reeducación en la conducta.

En los niños que presentan Trastorno del Espectro Autista se añaden las dificultades en la comprensión lingüística, la falta de herramientas comunicativas y habilidades sociales, así como los errores de decodificación de determinadas situaciones. Como medida de actuación, se recomienda calmar al niño y, posteriormente, reflexionar sobre su conducta. Pero, sin duda la mejor intervención es la medida preventiva. Por ello, es importante reforzar las conductas positivas y negativas, establecer normas y límites tanto en la escuela como en casa; además de favorecer la construcción de la identidad personal para que el niño sea capaz de autoevaluarse en relación a las normas sociales y autorregular su respuesta emocional según la expectativa social esperada.

Una de las consultas de mayor frecuencia es referente a las reacciones violentas de algunos niños que deciden responder con insultos, gritos, así como lanzando objetos y mobiliario. Esta actitud suele deberse al estrés, la ansiedad y la frustra-

ción que puede ocasionar el hecho de realizar un ejercicio individual de un nivel por encima de su comprensión y capacidad.

Así pues, en los centros escolares es importante trabajar con un programa de inteligencia emocional completo que vaya más allá de enseñar las emociones básicas y su interpretación. Existe en el mercado un reconocido libro infantil que enseña a identificar las emociones primarias y las clasifica por colores según el criterio diferencial de su expresión. Es un recurso con merecido éxito entre los docentes de educación infantil, el cual simplifica para el alumnado el complejo entramado de las emociones. Para los maestros este cuento debe formar parte de una amplia biblioteca sobre la inteligencia emocional. Pero no se debe limitar a estas emociones y se debe profundizar en el tema, ya que esta visión reducida perjudica la transmisión de una respuesta emocional equilibrada ante diferentes situaciones y afectos como por ejemplo la baja tolerancia a la frustración.

Como hemos visto, en psicología se trata la emoción como proceso multidimensional dado que está compuesto de diferentes tareas:

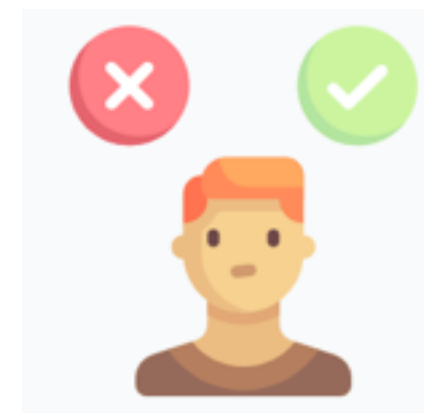
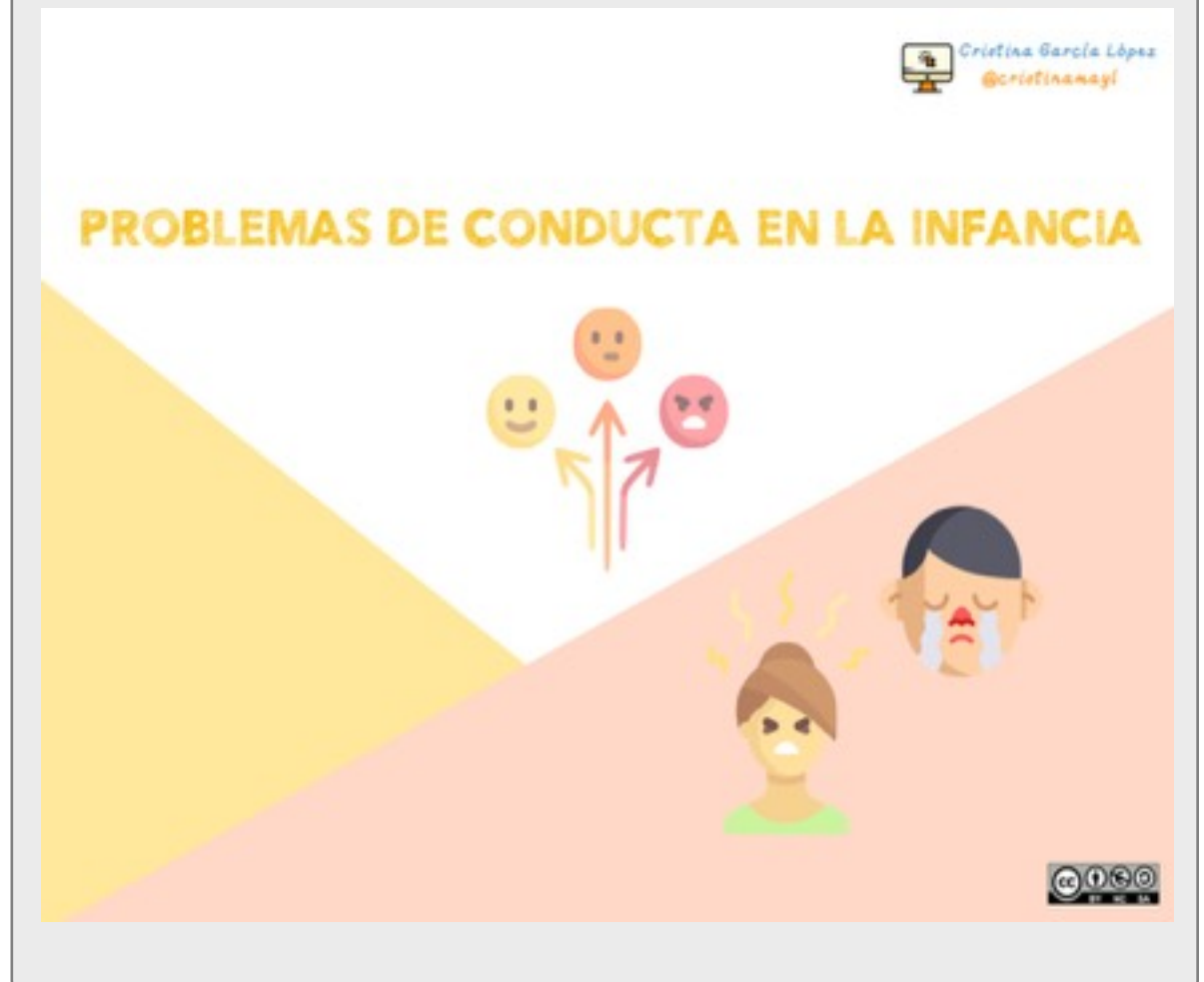
- El análisis de situaciones especialmente significativas

- La interpretación subjetiva en función de la experiencia y el aprendizaje cultural
- La expresión emocional (postura corporal, expresión facial y prosodia del lenguaje)
- La preparación para la acción (comportamiento)
- Los cambios en la actividad fisiológica

Con todo ello, se pretende reforzar la idea de la enseñanza de la inteligencia emocional, profundizando en emociones secundarias, en los procesos emocionales y en el aprendizaje de respuestas emocionales contextualmente adecuadas y mentalmente saludables. De esta manera, presumiblemente se prevendrán actitudes negativas y violentas, conflictos mal gestionados y problemas de comportamiento.

Quizá ahora el lector entienda por qué se hace referencia a “conductas contextualmente inadecuadas” en lugar de utilizar el concepto de “problemas conductuales”.

IMAGEN INTERACTIVA 1.1 Pautas para trabajar el comportamiento



Los niños no son buenos ni malos, son el reflejo de nuestro comportamiento.

Conductas contextualmente inadecuadas y déficit de integración sensorial.

La falta de integración sensorial es una característica común en el alumnado con Trastorno del Espectro Autista (en adelante TEA). Su diagnóstico es “Trastorno del Procesamiento Sensorial”. Se trata de la dificultad del cerebro para integrar y ordenar las sensaciones de manera adecuada para dar una respuesta correcta y ajustada al contexto. Se cree que la causa está en la ausencia de la etapa evolutiva de la poda neuronal, dando lugar a un gran número de ramificaciones que hace que se perciban los estímulos sensoriales en mayor cantidad en la que lo haría un cerebro neurotípico.

Como todo, la mejor intervención es la prevención. Nosotras en la Unidad Específica de Comunicación y Lenguaje llevábamos a cabo el siguiente protocolo:

1. Detectar las conductas disruptivas
2. Registrarlas indicando hora, lugar, adulto e iguales con los que estaba en el momento de la conducta y modo en cómo se ha solventado.
3. Comprobar cuál puede ser la causa.

4. Establecer causa-reacción y qué pretende conseguir con la respuesta disruptiva
5. Ofrecer alternativas de respuesta ante causas negativas que pueden desencadenar en conductas inapropiadas.

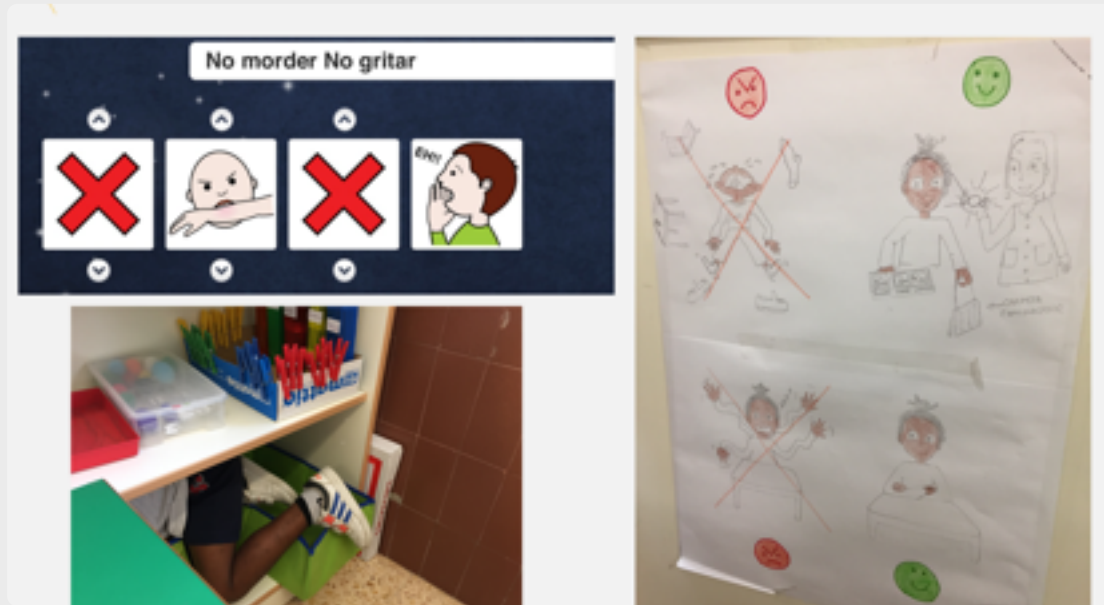
No obstante, las conductas desafiantes y/o rabietas pueden darse ante la imposibilidad de conseguir algo que desean en esos momentos. Por ello es importante saber manejar el “NO” de manera clara.

Ofrecer alternativas dentro de sus intereses

Hacer un trato para negociar cuándo lo tendrá (por ejemplo, el contrato de actividades o una economía de fichas)

6. Poner en el panel de anticipación el picto de cuándo tendrá el reforzador que desea
7. Mostrar un bote vacío (cuando queremos explicar que de lo que quiere no hay disponible)
8. Trabajar la espera

GALERÍA 1.3 Cómo trabajar la desregulación emocional e integración sensorial



• • • • •

GALERÍA 1.4 FEELINKS



• • •

GALERÍA 1.5 IKONIKUS



IKONIKUS es un juego diáctico de las emociones donde un jugador plantea una situación y los participantes muestran con un icono cómo se sentirían. El jugador que plantea la situación debe comentar con cuál de las cartas seleccionadas se siente más identificado, siendo el jugador que ha echado la carta el ganador de la ronda.

• • •

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Fernández-Abascal, E. G., Rodríguez, B. G., Sánchez, M. P. J., Díaz, M. D. M., & Sánchez, F. J. D. (2010). Psicología de la emoción. Editorial Universitaria Ramón Areces.

García, C., Marín, D., & Lizcano, L. (2015). Desarrollo y evaluación del lenguaje en la escuela. Valencia: Tirant Lo Blanch.

Icke, D. traducción Farías, F. (mayo 2000). El cerebro reptil. Recuperado de http://www.bibliotecapleyades.net/sumer_anunnaki/reptiles/reptiles76.htm



Las habilidades sociales y el juego

El juego es el motor de aprendizaje académico, social y cultural. En este capítulo se muestran algunas ideas para fomentar las habilidades sociales.



Las habilidades sociales y el juego

GLOSARIO

1. **Integración sensorial:** terapia para procesar la información de nuestro entorno y nuestro cuerpo para organizar la información sensorial y permitirnos responder adecuadamente.
2. **Estimulación sensorial:** terapia para estimular las capacidades sensoriales mermadas.
3. **Patios inclusivos:** aquellos espacios de recreo que tienen en cuenta los principios del Diseño Universal para que sean accesibles desde diferentes laterales y niveles (suelo, altura media y superior); así como que un juego promueva diferentes usos o versiones.

Las Habilidades Sociales se pueden clasificar en los siguientes grupos:

GRUPO I. Primeras habilidades sociales

1. Escuchar.
2. Iniciar una conversación
3. Mantener una conversación
4. Formular una pregunta
5. Dar las «gracias»
6. Presentarse
7. Presentar a otras personas
8. Hacer un cumplido

GRUPO II. Habilidades sociales avanzadas

9. Pedir ayuda
10. Participar.
11. Dar instrucciones.
12. Seguir instrucciones.
13. Disculparse.
14. Convencer a los demás.

GRUPO III. Habilidades relacionadas con los sentimientos

- 15. Conocer los propios sentimientos
- 16. Expresar los sentimientos.
- 17. Comprender los sentimientos de los demás.
- 18. Enfrentarse con el enfado de otro.
- 19. Expresar afecto.
- 20. Resolver el miedo.
- 21. Autorrecompensarse.

GRUPO IV. Habilidades alternativas a la agresión

- 22. Pedir permiso
- 23. Compartir algo
- 24. Ayudar a los demás
- 25. Negociar
- 26. Empezar el autocontrol
- 27. Defender los propios derechos
- 28. Responder a las bromas
- 29. Evitar los problemas con los demás
- 30. No entrar en peleas

GRUPO V. Habilidades para hacer frente al estrés

- 31. Formular una queja
- 32. Responder a una queja
- 33. Demostrar deportividad después de un juego
- 34. Resolver la vergüenza
- 35. Arreglárselas cuando le dejan de lado
- 36. Defender a un amigo
- 37. Responder a la persuasión
- 38. Responder al fracaso
- 39. Enfrentarse a los mensajes contradictorios
- 40. Responder a una acusación
- 41. Prepararse para una conversación difícil
- 42. Hacer frente a las presiones del grupo

GRUPO VI. Habilidades de planificación

- 43. Tomar decisiones
- 44. Discernir sobre la causa de un problema
- 45. Establecer un objetivo
- 46. Determinar las propias habilidades

- 47. Recoger información
- 48. Resolver los problemas según su importancia
- 49. Tomar una decisión
- 50. Concentrarse en una tarea

Las habilidades sociales y el juego

Hasta ahora, el juego se ha entendido como la manifestación libre del niño, de sus vivencias y de sus sentimientos; así pues se ha considerado que se debían desarrollar con la influencia del medio y mediación del adulto (Escribano, L; 2012).

Todos los niños pasan por las mismas etapas evolutivas del juego de manera progresiva y nunca cerrándolas, sino ampliándolas hacia otros intereses. Sin embargo, en niños con trastorno del neurodesarrollo o con alguna discapacidad no aparecen las fases que implican poner en uso la imaginación y planificar una secuencia para resolver conflictos en el juego. Por ello, es preciso una instrucción directa. El juego es más que acto de diversión, pues supone un amplio abanico de oportunidades de experimentación como pueden ser las habilidades sociales. Los niños aprenden a relacionarse con sus igua-

les a través del juego, iniciándose en la etapa del juego simbólico.

Por tanto, siguiendo el **programa JAHS** de la asociación Alanda (Escribano, L; 2012),

Jugamos para...

- Relacionarnos a través a través del ocio y divertirnos juntos
- Transmitir normas y regular la conducta
- Enseñar contenidos fundamentales en el desarrollo: atención, estrategias, vocabulario...
- Tolerar la frustración, aprender a ceder y a negociar

¿Cómo?

- Buscando los intereses del niño
- Ampliando intereses
- Trabajando la planificación
- Presentando aprendizajes significativos y variados
- Sirviendo de modelo

Joc d'explorar (3-12m)	Joc de ficció (1-2 anys)	Joc simbòlic (2-3 anys)
<ul style="list-style-type: none"> -Moviment de "barrido" i "pinça" per agafar objectes. -Xucla objectes. -Li agrada el joc de desaparèixer objectes o persones com "cucu-tràs". 	<ul style="list-style-type: none"> -Juga amb nines i parla amb elles. -Mostra preferència per una joguina. -Estableix llaços d'afecció. 	<ul style="list-style-type: none"> -Atribueix tributs personals als objectes i animals. -Dóna de menjar i cuida de la nina. -Desenvolupament de l'empatia.
Joc d'escenificació (3-5 anys)	Joc d'exercici (3-5 anys)	Joc d'estratègies (8-10 anys)
<ul style="list-style-type: none"> -Continuació de l'etapa del joc simbòlic. -Pren rols socials i juga a escenificar situacions de la vida quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> -Juga al "pil·leta-pil·leta" -Gaudix al gronxador. -Li agrada correr davant d'una persona. -Xuta una pilota. 	<ul style="list-style-type: none"> -Interés per les col·leccions. -Jocs de taula amb normes com els dacs, l'oca o el parxís. -Gaudix de la lectura individual (9 anys).
Joc de colles (10-13 anys pre-adolescència)		
<p>Cadascú pren un rol i s'organitzen segons les seues funcions, establint normes de convivència dins del grup.</p>		



IMAGEN INTERACTIVA 2.1 Normas de los juegos pictografiados



Podemos enseñar habilidades sociales...

- Favoreciendo el desarrollo de la comunicación
- Facilitando aprendizajes de relación significativos
- Asimilando y cumpliendo normas
- Poniendo pequeños obstáculos de forma gradual
- Enseñando a resolver conflictos
- Flexibilizando las conductas
- Ampliando la tolerancia a la frustración
- Fomentando la interacción y la cooperación entre iguales o adultos
- Disfrutando en compañía

Asimismo, ofrece una clasificación de juegos por etapas evolutivas.

Juego simbólico y bromas

- Desarrollar la imaginación
- Resolver problemas físicos y sociales
- Practicar tolerancia y flexibilidad Juegos de dramatizar e imaginar
- Desarrollar la imaginación

- Contar con el otro

Juegos de puntería

- Normas básicas
- Tolerar la frustración y demorar el deseo
- Superación propia (sin medirse con el otro)

Juegos motores individuales y de equipo

- Deportes/wii
- Disminuir la ansiedad (evitar generarla)

Juegos de reglas

- Azar (con dado o ruleta) evitamos la competición
- Estrategia: desarrollan la planificación y tener en cuenta al otro

Entre algunas de las estrategias que propone el **programa JHAS** es la planificación para establecer qué quiero enseñar en cada actividad y cruzar los intereses del niño con los nuestros para ampliar el repertorio de juegos.

Así pues, en la Unidad Específica de Comunicación y Lenguaje programamos Unidades Didácticas Integradas e Inclusivas basadas en la metodología de proyectos. Éstas relacionan dos o más materias curriculares teniendo en común un producto fi-

nal que sea socialmente relevante. En esta ocasión relacionamos matemáticas y lengua castellana, además de trabajar aspectos no curriculares como la comunicación funcional, el desarrollo de las habilidades sociales y las interrelaciones, el juego simbólico y la integración sensorial. Trabajamos aspectos de integración sensorial y situaciones que les causaban rechazo como son texturas de alimentos o el corte de uñas y pelo. El producto final siempre era una TAREA SOCIALMENTE RELEVANTE.

Para ello, se diseñaron tres talleres a lo largo del curso. La estructura empleada fue la siguiente:

- **1er trimestre** taller de la merienda. “**La casa**”
- **2n trimestre** taller de las profesiones: la peluquería, el médico y el dentista. “**El jefe infiltrado**”
- **3er trimestre** taller del huerto. “**Ratatouille**”

Esta estructura es circular, ya que comenzamos con la temática de los alimentos y finalizamos con el huerto para cultivar nuestros propios productos. Estos talleres tuvieron lugar cada tarde de jueves en la casa del conserje, reformada y amueblada para uso social del centro y asociaciones del vecindario. El aprendizaje entre iguales fue el motor de estas actividades, ya

que nosotros los maestros realizamos la puesta en escena, preparación de materiales y acompañamiento, pero el desarrollo y acción de la actividad quedó en manos de ellos.

La gestión de recursos personales y la participación del alumnado debe mencionarse aparte. Los maestros encargados éramos el equipo UECIL y contábamos con la participación de la especialista en AyL del centro ordinario, quien acudía con sus alumnos. Los alumnos de UECIL asistían con sus compañeros de clase. Dadas las condiciones físicas de lugar y los recursos personales, se concluyó que la participación del alumnado de las aulas de referencia fuera rotativo. Los criterios de prioridad se acordaron en las reuniones de coordinación con los docentes:

- Alumnado con necesidad de apoyo educativo no singulares
- El desarrollo de competencias clave
- Recompensa por buen comportamiento durante la semana

VÍDEO 2.1 Talleres UECIL





Munchi, palabra japonesa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS



El juego de las habilidades sociales. TEA Ediciones.

Escribano, L. (2012). Programa JASH. Jugando Aprendemos Habilidades Sociales. Asociación Alanda, GOMA



Marín, D.; Lizcano, L. y García, C. (2015). Desarrollo y evaluación del lenguaje en la escuela. Valencia: Tirant Lo Blanch.

García, C. (2018). Patios inclusivos, juegos coeducativos. iTunes.

<https://books.apple.com/us/book/id1450766455>

García, C. (2019). Gestión y organización de los patios. iTunes (en imprenta).

BLOGS

El sonido de la hierba al crecer

(Anabel Cornago)



Burbuja del lenguaje (África Herrero)



Las habilidades sociales complejas

Las habilidades sociales contienen diferentes grados de complejidad. Conforme se alcanzan metas, se debe continuar para garantizar el desarrollo personal íntegro de nuestros alumnos, especialmente si presentan TEA.

En este capítulo se exponen actuaciones para trabajar las competencias orales y aprender a resolver conflictos.



Las habilidades sociales

GLOSARIO DE HHSS COMPLEJAS

1. **Empatía.** Capacidad de ponerse en el lugar de la otra persona.
2. **Inteligencia emocional.** La habilidad social de una persona para manejar los sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y utilizar estos conocimientos para dirigir los propios pensamientos y acciones (Salovey y Mayer, 1990).
3. **Asertividad.** Habilidad para ser claros, francos y directos, diciendo lo que se quiere decir, sin herir los sentimientos de los demás ni menospreciar la valía de los otros, sólo defendiendo sus derechos como persona.
4. **Capacidad de escucha.** Ser capaz de escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la otra persona quiere decir y transmitiendo que hemos recibido su mensaje.
5. **Capacidad de comunicar sentimientos y emociones.** Poder manifestar ante las demás personas nuestros sentimientos de una manera correcta, ya sean positivos o negativos.
6. **Capacidad de definir un problema y evaluar soluciones.** Habilidad social de una persona para analizar una situación teniendo en cuenta los elementos objetivos, así como los sentimientos y necesidades de cada uno.
7. **Negociación.** Capacidad de comunicación dirigida a la búsqueda de una solución que resulte satisfactoria para todas las partes.
8. **Modulación de la expresión emocional.** Habilidad de adecuar la expresión de nuestras emociones al entorno.
9. **Capacidad de disculparse.** Capacidad de ser conscientes de los errores cometidos y reconocerlos.
10. **Reconocimiento y defensa de los derechos propios y de los demás.**

A medida que los estudiantes crecen y entran en la adolescencia, aparecen nuevas situaciones, experiencias y conflictos para los cuales debemos facilitar herramientas. Pero esto cobra mayor importancia cuando se trata de alumnos que presentan trastornos del neurodesarrollo.

Trabajar desde los intereses del alumno

Actualmente estoy trabajando en Educación Secundaria con un alumno diagnosticado con el Síndrome Tourette. Su fenotipo conductual es la impulsividad verbal y la dificultad para filtrar la información que expresa. Él realiza lo que llamamos “sinsericidio” que es la sinceridad llevada a extremos.

Debido a su edad, sus intereses están centrados en las chicas y los videojuegos. El interés por sus compañeras junto a la excesiva sinceridad y falta de habilidades sociales le ha conllevado conflictos.

Para ello, hemos trabajado las emociones y las habilidades sociales en relación con estos temas a través de Audición y Lenguaje y la asignatura de Valores. Su profesor otorga importancia y peso a estos aspectos en su área y hemos planificado las sesiones para trabajarlo coordinadamente. Esto incluye intervenciones dentro del aula ordinaria.

Algunos de los materiales empleados han sido el libro digital “Decir lo que piensas, pensar lo que dices” e infografías de psicólogos que comparten sus materiales en redes sociales.



1

DIR EL QUE PENSES

Quèstions a respondre sobre la lectura.

Pregunta 1 de 1

Com es titula el capítol del text?

☐ A. Dir el que penses i pensar el que dius
☐ B. Alicia en el país de les Meravelles
☐ C. El conill i la veritat
☐ D. Dir la veritat sempre que siga possible

Compartir



Quèstions per a reflexionar.

Quina diferència hi ha en l'afirmació de Lirion "respira quan dorm" i "dorm quan respira"?

Creus que totes les persones han de dir el que penses?

Has de pensar el que hem de dir abans de parlar?

Has dit alguna vegada qualsevol cosa de la qual després t'has arrepenit?

Imatge interactiva 1.1 Diferència entre dir la veritat i ser mal·hechor

que es pensa?

Dir la veritat

Veure el moment per a dir el que es pensa

LES MENTIDES

Una mentida és quan una persona no diu la veritat.

Tipologies de mentides.

Mentida normal: és quan diguem una mentida per a lluitar-nos de fer o per aconseguir qualsevol cosa. També per a lluitar-nos d'un càstig.

Mentida piadosa: és quan diguem una mentida per a que l'interlocutor no es senti malament. És com dir el contrari de lo que pensem, però ho fem per a que l'altre no estiga trist.

Mentida que és una broma: són coses que diguem que no són veritat i ho fem perquè és divertit.

Mentida per a fanfarronejar: diguem coses exagerades perquè volem que els altres pensin que som els millors o que tenim més que ningú en el món.

Mentida que diuen els majors per a ensenyar-nos: són mentides que ens diuen quan estan enfadats. És semblant a les amenaces. Per exemple: "no tindràs més en la vida el mòbil".

García, C. (2018). Dir el que penses, pensar el que dius. Disponible en iTunes <https://books.apple.com/us/book/id1450762967>



GALERÍA 3.1 Taller de Competencia Oral

¿DE QUÉ QUIERES HABLAR?

¿CON QUIÉN?

¿QUÉ QUIERES PREGUNTAR?

¿A QUIÉN?



GALERÍA 3.2 Programación Taller Competencia Oral

PROGRAMACIÓN 1º PRIMARIA AUDICIÓN Y LENGUAJE						Cristina García López SPE V04 Torrent (Valencia)
TAREA SOCIAL: Talk Show (taller de competencia oral)						
Obj. Etapa	Criterios de evaluación	Contenidos	Estrategia	Actividad tipo	Indicador de logro	ALUMNOS
BLOQUE 1 (COMUNICACIÓN ORAL)						
a), b), d), e), f) y g)	1ºCLL.BL.1.1 Participar en diálogos y conversaciones guardando el turno de palabra, expresando sus gustos y experiencias respondiendo a estímulos para participar en la comunicación.	Diálogo sobre las actividades cotidianas de un día de clase.	"Talk Books" (McClannahan y Krentz, 2009). En un bloque de anillas colocamos varias páginas con el texto "Hablar con... sobre...". El niño rellena estos vacíos seleccionando el típico de conversación.	AULA DE REFERENCIA Taller de competencia oral en el aula de referencia.	1ºCLL.BL.1.1 Participa, respondiendo a estímulos del adulto, en situaciones de comunicación oral del nivel educativo (conversaciones y diálogos) respetando el turno de palabra.	JB SV
a), b), d), e), f) y g)	1ºCLL.BL.1.2 Captar el sentido global de la información verbal y no verbal de textos orales próximos a su experiencia resumiendo oralmente el contenido.	Audición de un texto descriptivo relacionado con el dibujo de un personaje y relación entre el texto y la ilustración.	Fórmula Manolón (1996): emplear gestos naturales para clarificar las palabras, denominar las cosas interesantes y las situaciones vividas; reseñar la entonación y el lenguaje corporal en palabras importantes y buscar diferentes contextos para usar las mismas acciones y palabras.	AULA AYL Textos breves para trabajar la comprensión lectora que se incluyan en su "Interactive book".	1ºCLL.BL.2.3 Capta el sentido global de textos escritos propios del nivel educativo resumiendo oralmente su contenido	JB SV
a), b), d), e), f) y g)	1ºCLL.BL.1.3 Producir, a partir de modelos, textos orales de los géneros más habituales del nivel educativo siguiendo un orden lógico, utilizando un vocabulario, tono de voz y pronunciación adecuados.	Narración de una anécdota o reciente acontecimiento (p.ej.): ¿Qué has hecho el fin de semana?	Apoyo visual de un esquema con 3 preguntas clave: ¿Qué has hecho? ¿Con quién? ¿Dónde? Puede dibujarlo previamente para luego expresarlo mejor.	AULA DE REFERENCIA Representar en viñetas de cómic la historia o dibujando sobre el esquema de las 3 preguntas.	1ºCLL.BL.1.3.2 Produce a partir de modelos textos orales de los géneros más habituales del nivel educativo (descripciones de personas animales y objetos y narraciones de experiencias y cuentos).	JB SV

Los talleres de Competencia Oral

En otra caso de un alumno con TEA de la etapa de 1er ciclo de Educación Primaria. Presenta dificultades en la estructuración, secuencia temporal, planificación y habilidades sociales. Su maestra-tutora reserva en el horario una sesión semanal en la cual entrena la Competencia Oral de sus alumnos.

Así pues, hice coincidir mi sesión con la hora para poder intervenir dentro del aula. En las sesiones previas trabajamos con su “cuaderno de habla” que es interactivo y en el estudiante recopila las técnicas que se trabajan (véase galería 3.1). En estas lecciones se prepara el tema que propondrá en el taller de Competencia Oral.

Comenzamos con temas sencillos relacionados con la vida cotidiana y el entorno más cercano. Al principio eran monólogos con unas pocas preguntas abiertas, pero sencillas al finalizar la exposición. Más tarde, por iniciativa propia del alumno, la conversación entre ellos. Nos dimos cuenta de que disfrutaba preguntando a los compañeros, aunque ha necesitado de un guión para saber qué preguntar.

GALERÍA 3.3 El amor. María Esclapez



Trabajar las diferentes relaciones sociales centrándonos en sus intereses: el amor.

GALERÍA 3.4 Rupturas. María Esclapez



Dinámicas sociales

Otra buena estrategia es utilizar las dinámicas sociales que plantean conflictos y situaciones cotidianas para planificar una resolución. Como se ha comentado con anterioridad en el capítulo 1, los juegos “Ikonikus” y “Feelinks” son una buena estrategia para promover el aprendizaje de respuestas adaptativas.

En unos de los centros, la Orientadora Educativa y yo hemos diseñado dinámicas grupales para trabajar con el grupo-clase un tema, planteando una situación similar al conflicto que tienen entre ellos. En esta ocasión hemos tenido en cuenta las cuatro estrategias de afrontamiento:

<div>ACOMODACIÓN</div> <div>Pierdo/ganas</div>	<div>COLABORACIÓN</div> <div>Gano/ ganas</div>
<div>EVASIÓN</div> <div>Pierdo/pierdes</div>	<div>COMPETICIÓN</div> <div>gano/pierdes</div>

Las estrategias de colaboración serían las adecuadas en cualquier conflicto. Se busca preservar la relación y los objetivos, lo que supone:

- Ponerse en el lugar del otro (empatía)
- Reconocer las necesidades y valorarse mutuamente
- Buscar soluciones creativas
- Separar persona de problema Ser duros con los problemas y suaves con las personas
- Llegar a pactos a través del consenso

Los **estilos de comunicación** también son necesarios trabajarlos porque transmiten cómo nos sentimos. Por tanto, debemos saber autorregularnos y buscar estrategias comunicativas para conseguirlo. Esto se consigue con un **estilo asertivo**.

En una **comunicación asertiva**, el discurso debe tener en cuenta los siguientes puntos:

- Expresar **cómo me siento**
- Exponer las **necesidades** que tengo
- Explicar qué es **lo que quiero** para solventar la situación

Para ello es esencial no echar en cara nada y no recriminar por decisiones o situaciones que tuvieron lugar en el pasado.



En el caso de Educación Primaria, utilizamos otras estrategias para explicar cómo actuar y qué estilos de aprendizaje utilizar. Para ello, recurrimos al material creado por Coral Coecas, Mabel Freixes y Fátima Collado.

Se inicia con la lectura del cuento ***Kokorroka y sus secuaces. Los enemigos de un cerebro flexible***. En él se presentan los pequeños personajes que existen en nuestro cerebro. Nosotros los hemos reinterpretado y contamos que deben ser del tamaño de uno de nuestros ojos. Si los alimentamos con pensamientos negativos, van creciendo hasta ocupar la medida de nuestra cabeza. Es entonces cuando nos quedaremos sin amigos. Para mantenerlos sanos y en la medida adecuada, debemos alimentarlos con acciones y pensamientos positivos. Se les anima a los niños a identificar de qué tamaño tienen cada uno de los personajes que se presentan.

Kokorroka: es un controlador y quiere hacer lo que él dice.

Cegador: provoca que nos alejemos de los demás y que no los miremos a los ojos.

Invasor: nos dice que toquemos a la otra persona o sus cosas, invadiendo su espacio.

Risasbrom: siempre está gastando bromas y contando chistes hasta llegar a cansar y molestar.

Sologanoyo: obliga a los demás a jugar a lo que él quiere jugar y siempre quiere ganar.

Mr. Agobios: hace que una persona se preocupe o se sienta muy nervioso.

Lodigoyo: sólo habla de lo que a él le gusta o le interesa. No deja hablar a los demás.

Distractor: hace que te distraigas y no puedas concentrarte.

Pinchudo: Hace que te enfades con rapidez y que pienses que todo es injusto.

Mueve-mueve: hace que estés inquieto, nervioso. Te impide ver que las personas de alrededor quieren descansar.

Marimandona: insulta y critica a los demás. Llama constantemente la atención para que todos le hagan caso.

Escanea el código
y te lleva directo al
material.



**OKORROKA
sus secuaces**



LOS ENEMIGOS DE UN CEREBRO FLEXIBLE

Por Coral Coecas. Ilus de Mabel Freixes y Fátima Collado
Coordinado por El sonido de la hierba al crecer

Quieres ayudar a FLEXI a vencerlos?



Coral Coecas, idea original sacada de: <http://www6.grafton.k12.wi.us/wv/teacher/wvkind/SuperFlex.html>

CRISTINA GARCÍA LÓPEZ



Cristina García López

@cristinamayl

www.cristinamayl.wordpress.com



Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.