

Competencias Para La Resolución De Problemas

1. RECONOCIMIENTO DE LOS PROBLEMAS QUE TIENEN/NO TIENEN SOLUCIÓN

Marque todos los comportamientos demostrados en cada categoría.			
Comportamientos inútiles o potencialmente perjudiciales	Habilidades básicas de ayuda	Habilidades avanzadas de ayuda	
<input type="checkbox"/> Culpa al usuario de los problemas (ej. "tú te has metido en esta situación, es tu responsabilidad salir de ella") <input type="checkbox"/> Dice que todos los problemas del usuario son demasiado difíciles o no se pueden resolver	<input type="checkbox"/> Comparte ideas con el usuario sobre problemas nuevos o anteriores mencionados por el usuario <input type="checkbox"/> Enumera los problemas con el usuario <input type="checkbox"/> Describe o da ejemplos sobre la diferencia entre problemas que tienen solución y los que no la tienen <input type="checkbox"/> <i>Ninguna de las anteriores</i>	<input type="checkbox"/> <i>Completa todas las habilidades básicas de ayuda</i> <input type="checkbox"/> Facilita al usuario la priorización de los problemas <input type="checkbox"/> Comprueba con el usuario si los problemas a los que se les ha dado prioridad tienen solución o no	
Marque el nivel que mejor corresponda (solo debe marcar un nivel)			
<input type="checkbox"/> Nivel 1 <i>cualquier comportamiento ineficiente</i>	<input type="checkbox"/> Nivel 2 <i>no hay habilidades básicas, o hay algunas, pero no todas</i>	<input type="checkbox"/> Nivel 3 <i>todas las habilidades básicas</i>	<input type="checkbox"/> Nivel 4 <i>todas las habilidades básicas más cualquier habilidad avanzada</i>
Notas			

2. SELECCIÓN DEL PROBLEMA

Marque todos los comportamientos demostrados en cada categoría.			
Comportamientos inútiles o potencialmente perjudiciales	Habilidades básicas de ayuda	Habilidades avanzadas de ayuda	
<input type="checkbox"/> Elige el problema por el usuario <input type="checkbox"/> Selecciona un problema que está fuera del control del usuario	<input type="checkbox"/> Trabaja con el usuario para seleccionar un problema específico que esté bajo su control <input type="checkbox"/> Solicita la opinión del usuario sobre el problema seleccionado (ej. "¿te sientes cómodo para empezar a definir este problema?") <input type="checkbox"/> <i>Ninguna de las anteriores</i>	<input type="checkbox"/> <i>Completa todas las habilidades básicas de ayuda</i> <input type="checkbox"/> Explica claramente al usuario cada paso de la selección de un problema	
Marque el nivel que mejor corresponda (solo debe marcar un nivel)			
<input type="checkbox"/> Nivel 1 <i>cualquier comportamiento ineficiente</i>	<input type="checkbox"/> Nivel 2 <i>no hay habilidades básicas, o hay algunas, pero no todas</i>	<input type="checkbox"/> Nivel 3 <i>todas las habilidades básicas</i>	<input type="checkbox"/> Nivel 4 <i>todas las habilidades básicas más cualquier habilidad avanzada</i>
Notas			

3. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA Y EL OBJETIVO

Marque todos los comportamientos demostrados en cada categoría.			
Comportamientos inútiles o potencialmente perjudiciales	Habilidades básicas de ayuda	Habilidades avanzadas de ayuda	
<input type="checkbox"/> Le dice al usuario que el problema no tiene solución <input type="checkbox"/> Se burla del usuario por sus posibles objetivos (ej. "ese objetivo es imposible, ¿cómo se te ocurre eso?")	<input type="checkbox"/> Genera algunas ideas con el usuario para definir el problema y el objetivo <input type="checkbox"/> Establece una definición específica del problema con el usuario <input type="checkbox"/> <i>Ninguna de las anteriores</i>	<input type="checkbox"/> <i>Completa todas las habilidades básicas de ayuda</i> <input type="checkbox"/> Se centra en los elementos prácticos del problema sobre los que se puede influir <input type="checkbox"/> Motiva e incita al usuario a imaginarse que el problema está resuelto <input type="checkbox"/> Trabaja con el usuario para dividir el problema en partes o pasos pequeños para hacerlo más específico	
Marque el nivel que mejor corresponda (solo debe marcar un nivel)			
<input type="checkbox"/> Nivel 1 cualquier comportamiento ineficiente	<input type="checkbox"/> Nivel 2 no hay habilidades básicas, o hay algunas, pero no todas	<input type="checkbox"/> Nivel 3 todas las habilidades básicas	<input type="checkbox"/> Nivel 4 todas las habilidades básicas más cualquier habilidad avanzada
Notas			

4. SOLUCIONES DE LLUVIA DE IDEAS

Marque todos los comportamientos demostrados en cada categoría.			
Comportamientos inútiles o potencialmente perjudiciales	Habilidades básicas de ayuda	Habilidades avanzadas de ayuda	
<input type="checkbox"/> Hace preguntas sugerentes sobre las soluciones aportadas por el usuario (ej. "no es así como quieres resolverlo, ¿verdad?") <input type="checkbox"/> Fomenta o se centra en soluciones inalcanzables <input type="checkbox"/> Se centra únicamente en las soluciones que "arreglan todo el problema" <input type="checkbox"/> Le dice al usuario cómo resolver el problema (ej. "deberías...")	<input type="checkbox"/> Facilita que al usuario se le ocurran 1 o 2 soluciones "prácticas" <input type="checkbox"/> Se eliminan las soluciones poco realistas o que no son útiles <input type="checkbox"/> <i>Ninguna de las anteriores</i>	<input type="checkbox"/> <i>Completa todas las habilidades básicas de ayuda</i> <input type="checkbox"/> Trabaja con el usuario para que este pueda aportar libremente todas las soluciones posibles sin juzgarlo (ej. tontas, realistas) <input type="checkbox"/> Anima activamente al usuario para fomentar la lluvia de ideas (ej. "¿qué le recomendarías a un amigo que hiciera en tu situación?")	
Marque el nivel que mejor corresponda (solo debe marcar un nivel)			
<input type="checkbox"/> Nivel 1 cualquier comportamiento ineficiente	<input type="checkbox"/> Nivel 2 no hay habilidades básicas, o hay algunas, pero no todas	<input type="checkbox"/> Nivel 3 todas las habilidades básicas	<input type="checkbox"/> Nivel 4 todas las habilidades básicas más cualquier habilidad avanzada
Notas			

5. ELECCIÓN DE UNA SOLUCIÓN

Marque todos los comportamientos demostrados en cada categoría.			
Comportamientos inútiles o potencialmente perjudiciales	Habilidades básicas de ayuda	Habilidades avanzadas de ayuda	
<input type="checkbox"/> Elige una solución poco realista o con un efecto negativo (ej. huir de casa) <input type="checkbox"/> Le dice al usuario qué solución debe elegir <input type="checkbox"/> Juzga al usuario por la solución elegida (ej. que nunca funcionará)	<input type="checkbox"/> Elimina las soluciones poco realistas <input type="checkbox"/> Ayuda al usuario a elegir una solución factible con el menor impacto negativo y el mayor potencial de ayuda <input type="checkbox"/> <i>Ninguna de las anteriores</i>	<input type="checkbox"/> <i>Completa todas las habilidades básicas de ayuda</i> <input type="checkbox"/> Averigua cómo ha resuelto el usuario los problemas anteriormente y debate lo que funciona y lo que no funciona <input type="checkbox"/> Comenta las (des)ventajas O las consecuencias positivas y negativas de TODAS las soluciones enumeradas	
Marque el nivel que mejor corresponda (solo debe marcar un nivel)			
<input type="checkbox"/> Nivel 1 <i>cualquier comportamiento ineficiente</i>	<input type="checkbox"/> Nivel 2 <i>no hay habilidades básicas, o hay algunas, pero no todas</i>	<input type="checkbox"/> Nivel 3 <i>todas las habilidades básicas</i>	<input type="checkbox"/> Nivel 4 <i>todas las habilidades básicas más cualquier habilidad avanzada</i>
Notas			

6. DESARROLLO DE UN PLAN DE ACCIÓN PARA LA SOLUCIÓN

Marque todos los comportamientos demostrados en cada categoría.			
Comportamientos inútiles o potencialmente perjudiciales	Habilidades básicas de ayuda	Habilidades avanzadas de ayuda	
<input type="checkbox"/> Le dice al usuario lo que tiene que hacer <input type="checkbox"/> Crea obstáculos para el usuario o le disuade de intentarlo (ej. "tu marido nunca lo permitiría") <input type="checkbox"/> Critica la aportación del usuario <input type="checkbox"/> No tiene en cuenta los obstáculos o no resuelve el problema por ellos	<input type="checkbox"/> Crea un plan de acción con pasos específicos y medibles <input type="checkbox"/> Establece un calendario para el plan de acción <input type="checkbox"/> Sigue siendo alentador y útil <input type="checkbox"/> <i>Ninguna de las anteriores</i>	<input type="checkbox"/> <i>Completa todas las habilidades básicas de ayuda</i> <input type="checkbox"/> Establece recordatorios <input type="checkbox"/> Comenta los posibles obstáculos para la aplicación del plan de acción <input type="checkbox"/> Ayuda al usuario a crear un plan alternativo (ej. "si te preocupas demasiado, haz ejercicios de respiración")	
Marque el nivel que mejor corresponda (solo debe marcar un nivel)			
<input type="checkbox"/> Nivel 1 <i>cualquier comportamiento ineficiente</i>	<input type="checkbox"/> Nivel 2 <i>no hay habilidades básicas, o hay algunas, pero no todas</i>	<input type="checkbox"/> Nivel 3 <i>todas las habilidades básicas</i>	<input type="checkbox"/> Nivel 4 <i>todas las habilidades básicas más cualquier habilidad avanzada</i>
Notas			

7. REVISIÓN DE LA GESTIÓN DE PROBLEMAS

Marque todos los comportamientos demostrados en cada categoría.			
Comportamientos inútiles o potencialmente perjudiciales	Habilidades básicas de ayuda	Habilidades avanzadas de ayuda	
<input type="checkbox"/> Culpa o regaña al usuario por dejar tareas incompletas <input type="checkbox"/> Le dice al usuario lo que debería o no debería haber hecho (ej. "es culpa tuya, deberías haber sido más valiente")	<input type="checkbox"/> Comenta la implementación del plan de acción <input type="checkbox"/> Elogia al usuario por cualquier intento de implementar el plan de acción, incluso aunque no tenga éxito <input type="checkbox"/> Analiza y normaliza cualquier desafío que menciona el usuario <input type="checkbox"/> <i>Ninguna de las anteriores</i>	<input type="checkbox"/> <i>Completa todas las habilidades básicas de ayuda</i> <input type="checkbox"/> Si no tiene éxito (por completo), adapta el plan de acción con el usuario en consecuencia (ej. establece recordatorios más eficaces) <input type="checkbox"/> Elige un nuevo problema o solución que sea más factible, según sea necesario <input type="checkbox"/> Si el usuario tuvo éxito, comenta los pasos para seguir gestionando el problema	
Marque el nivel que mejor corresponda (solo debe marcar un nivel)			
<input type="checkbox"/> Nivel 1 <i>cualquier comportamiento ineficiente</i>	<input type="checkbox"/> Nivel 2 <i>no hay habilidades básicas, o hay algunas, pero no todas</i>	<input type="checkbox"/> Nivel 3 <i>todas las habilidades básicas</i>	<input type="checkbox"/> Nivel 4 <i>todas las habilidades básicas más cualquier habilidad avanzada</i>
Notas:			

Reconocimiento. Esta escala está adaptada con permiso de la escala ENACT original, que fue publicada CC BY-NC-ND por Kohrt et al en: Kohrt BA, Jordans MJD, Rai S, Shrestha P, Luitel NP, Ramaiya M, Singla D, Patel V. Therapist Competence in Global Mental Health: Development of the Enhancing Assessment of Common Therapeutic Factors (ENACT) Rating Scale. *Behaviour Research and Therapy*. 2015;69:11-21. <http://dx.doi.org/10.1016/j.brat.2015.03.009>.

Estas competencias fueron informadas por la investigación descrita en: Pedersen, G. A., Lakshmin, P., Schafer, A., Watts, S., Carswell, K., Willhoite, A., Ottman, K., van 't Hof, E., & Kohrt, B. A. (2020). Common factors in psychological treatments delivered by non-specialists in low- and middle-income countries: Manual review of competencies. *Journal of behavioral and cognitive therapy*, 30(3), 165–186. <https://doi.org/10.1016/j.jbct.2020.06.001>

Vea los reconocimientos completos y la información de derechos de autor en <https://equipcompetency.org/es>