

# *Evaluación de mejora de factores terapéuticos comunes (ENACT)<sup>1</sup>*

Adaptado para su uso en la plataforma EQUIP de la OMS

## Antecedentes

Cada vez se evidencian más pruebas de que los proveedores salud mental no especializados pueden brindar apoyo y realizar intervenciones psicológicas de baja intensidad para trastornos mentales comunes y trastornos por uso de sustancias en entornos de bajos recursos. El mayor desafío ahora es asegurar que estas intervenciones y servicios se puedan ampliar y hacer que sean fácilmente accesibles para individuos, familias y comunidades necesitadas u otros. Para abordar esto, la Organización Mundial de la Salud ha lanzado una iniciativa única llamada **EQUIP: “Asegurando la calidad en el apoyo psicológico”**, para desarrollar y potenciar competencias de los proveedores de salud mental no especializados, con el objetivo de asegurar la calidad de las intervenciones psicológicas

La plataforma EQUIP se está desarrollando y pondrá a disposición gratuitamente un paquete basado en el consenso y la evidencia, para que las organizaciones y los capacitadores aseguren la calidad en sus intervenciones de apoyo psicológico. El paquete incluirá herramientas, orientación sobre la implementación y recursos de capacitación, que apoyen a los proveedores de salud mental no especializados, que serán capacitados para alcanzar un estándar de adquisición de competencias que les permitan realizar intervenciones psicológicas basadas en manuales. Se prestará especial atención a las competencias básicas (por ejemplo, habilidades de comunicación, empatía) y orientación para evaluar y lograr las competencias específicas que puedan necesitar los proveedores de salud mental. Estas competencias variarán dependiendo de los tipos de intervenciones que se realicen.

Un elemento necesario para lograr este objetivo es el desarrollo de herramientas para evaluar la competencia de los proveedores de salud mental no especializados. La competencia se refiere a la capacidad de demostrar habilidades claves necesarias para la implementación exitosa de un enfoque o intervención psicológica. La competencia generalmente se evalúa a través de juegos de roles estructurados en los que los usuarios simulados, previamente capacitados, obtienen la capacidad de una persona entrenada (proveedores de salud mental), para realizar las habilidades clave de una intervención.

Como parte de la plataforma interactiva EQUIP, se están elaborando herramientas de evaluación de competencias y juegos de roles basados en competencias simulados para respaldar la evaluación de los proveedores de salud mental no especializados. El siguiente documento es una adaptación de la herramienta actual de evaluación de factores comunes: ENACT: Mejora de la evaluación de factores terapéuticos comunes

## Adaptación de ENACT

Se empleó un proceso de cuatro pasos para crear un conjunto de herramientas que abordan los dominios de Factores comunes, Competencias específicas para el tratamiento, habilidades y técnicas que pueden o no pueden usarse durante el tratamiento, como las habilidades de facilitación grupal. El proceso descrito a continuación detalla la adaptación de ENACT:

- (1) Creación de un libro de códigos: Realizamos una revisión para crear un libro de códigos de competencias. La revisión fue realizada por dos psiquiatras y un investigador con grado de magister con una especialización en salud mental global. Se revisaron las competencias publicadas existentes y las herramientas de evaluación de competencias para el desarrollo del libro de códigos de competencias. Además, se consultó la literatura académica para las taxonomías de dominio de intervención y para refinar aún más el libro de códigos (ver Apéndice para la literatura de revisión). Los dominios se crearon para incluir habilidades universales (es decir, Factores comunes), dominios que pueden usarse o no durante la intervención psicología de baja intensidad (es decir, Técnicas en sesión como la asignación de tareas) y los

seis dominios de clases de tratamiento específicos (Resolución de problemas, Activación de comportamiento, Terapia cognitiva, psicoterapia interpersonal, Mejora de la Motivación y Trauma).

- (2) Contenido de Codificación: Utilizamos el libro de códigos para codificar 15 manuales psicológicos con el fin de encontrar similitudes y diferencias entre ellos e identificar qué dominios podrían evaluarse utilizando el mismo enfoque. Los manuales incluyeron manuales de la OMS y no pertenecientes a la OMS que son de libre acceso para el público, abordan una gama de dominios de clase de tratamiento psicológico y psicosocial y están respaldados por pruebas. Los manuales incluyeron Primeros Auxilios Psicológicos (PFA), Terapia Interpersonal en Grupo (IPT), Programa Thinking Healthy (THP), Enfrentando Problemas Plus (EP +), Self-Help Plus (SH +), Capacitación de Habilidades para Cuidadores (CST), Evaluación e Intervenciones Breves (OSE) para el uso de alcohol, Enfoque de tratamiento de elementos comunes (CETA) para adultos y niños, Programa de Pensamientos Saludables (PPS), Asesoramiento para problemas de alcohol (CAP), Relaciones de asesoramiento (CR) y El banco de amistad (FB), Programa de crianza de Uganda, y familias felices programa-versión infantil. **Cada manual incluía una serie de factores comunes.**
- (3) Generación de artículo para instrumento: Los ítems de la herramienta ENACT-18 fueron adaptados para incluir contenido similar al de los manuales anteriormente mencionados. El número de ítems se redujo de 18 a 15 por generalización.
- (4) La Consulta con el equipo técnico de EQUIP, y a la par con las ONGs y el Grupo de Revisión Académica sobre la conceptualización de las herramientas permitidas para incorporarse en las evaluaciones de competencia única, un cuarto nivel en cada ítem de evaluación (como se desarrolló para la herramienta WEACTION, una adaptación del Herramienta ENACT que se centra en las intervenciones para niños), y ejemplos de juegos de roles para cada competencia dentro de ENACT. Después de consultar con el grupo de revisión de campo EQUIP, hemos rediseñado la presentación de los ítems de evaluación de un proceso lineal a uno horizontal, y hemos vuelto a etiquetar "ítems de evaluación" a "ítems de valoración" para promover el empoderamiento.

En el transcurso de la fase 1 y 2 del estudio, el equipo técnico de la Universidad George Washington y la OMS brindaron sugerencias al consorcio EQUIP, sobre la necesidad de traducir y adaptar transculturalmente esta herramienta. La presente versión del instrumento se ha modificado en cuanto al contenido y forma. La herramienta ENACT, continúa evaluando 15 competencias básicas de factores terapéuticos, sin embargo, las especificaciones de cada competencia y la presentación de los cuadros de valoración ha sido modificadas.

Este instrumento será utilizado por los evaluadores de la organización, para evaluar las competencias a través de juego de roles entre la ACS y la actriz. Esta evaluación se realizará de manera remota, por videollamada.

### Uso de juegos de roles para la evaluación de competencias

Se han creado las siguientes competencias para satisfacer diferentes necesidades dentro de una organización o programa de capacitación. Las necesidades pueden variar por múltiples razones, como el formato de capacitación de la organización, la cantidad de tiempo asignado para las sesiones de capacitación, la expectativa para el uso de las terapias en el campo y el nivel de experiencia con el que se encuentra el proveedor de salud de salud mental no especializado, antes de la capacitación.

Por lo tanto, la plataforma EQUIP ha organizado un conjunto de juegos de roles de evaluación de competencias por dominio específico del tratamiento (por ejemplo, competencias de gestión de problemas), que se pueden utilizar de forma individual dentro de una serie de evaluaciones durante la capacitación (juegos de rol de "competencia única", por ejemplo priorizar un problema) o para obtener múltiples competencias dentro de un período de evaluación (juegos de roles de "multi-competencia", por ejemplo, las 6 competencias de un dominio).

### **Los juegos de roles de una sola competencia**

Se crean para obtener una competencia de un dominio dado del proveedor de salud de salud mental no especializado, durante la capacitación (por ejemplo, Identificar pensamientos erróneos). Los juegos de roles individuales están diseñados para durar de 3 a 5 minutos e incluyen un formato de "inicio / detener". De manera que el capacitador le

indicará al proveedor de salud no especializado qué competencia espera obtener y describe el resumen de caso simulado o el escenario del usuario para "comenzar" el juego de rol. Una vez que el proveedor de salud ha demostrado (mostrado) la competencia o la competencia se ha calificado, el entrenador debe indicar o "detener" ya que el juego de rol se ha completado.

**Los juegos de rol de múltiples competencias** son una serie de juegos de roles de competencia única creados para obtener múltiples competencias dentro de un dominio para su uso dentro de un período de evaluación. Por ejemplo, se le debe pedir al proveedor de salud no especializado, que obtenga competencias para la Terapia Cognitiva del 1 al 5. El Entrenador debe permitir que el proveedor de salud no especializado represente estas competencias durante los juegos de rol y llegue al final o "detener" una vez que todas las competencias se han logrado exitosamente. Los juegos de roles de múltiples competencias varían en el tiempo y pueden durar de 10 a 15 minutos.

### Notas

Se incluye una sección de "notas" dentro de cada evaluación de competencia para tomar nota de la competencia mostrada (por ejemplo, "Evaluación de relaciones"). La sección de notas también se puede usar para otras notas, como las notas sobre la competencia mostrada (es decir, "creativo en la elaboración de listas" o "inseguro / nervioso al identificar pensamientos erróneos con el usuario"), o comentarios proporcionados al proveedor de salud no especializado, cuando el rol el juego se completó (p. ej., "se explica al proveedor de salud de salud cómo pasar del nivel 3 al nivel 4 cumpliendo con "x" requisitos").

# Herramienta de Competencias Básicas

## ENACT-15

Los factores comunes se refieren a aquellas técnicas que se supone son universales para la administración de cualquier tratamiento efectivo y, por lo tanto, son importantes para que los proveedor de salud de salud mental no especializados (agentes comunitarios) aprendan y se sientan seguros al trabajar con los usuarios. Las competencias básicas incluyen habilidades relacionadas con la construcción de una relación cálida y confiable entre el proveedor de salud de salud y el usuario, como establecer una buena relación, utilizando habilidades de comunicación verbal y no verbal, demostrando empatía y autenticidad, y trabajando en equipo para ayudar al usuario a sentirse mejor. Para ayudar mejorar las necesidades del usuario, es importante que los proveedores de salud se sientan competentes, es decir, que conozcan y sepan utilizar estas habilidades básicas antes de aprender habilidades de tratamiento específicas más avanzadas.

La plataforma EQUIP incluye cinco dominios de factores comunes que abordan 15 competencias de factores comunes de ENACT de la siguiente manera:

1. Comunicación.....Pg. 4
  - 1.1. Comunicación no verbal y escucha activa
  - 1.2. Habilidades de comunicación verbal
  - 1.3. Explicación y promoción de la confidencialidad
2. Compromiso emocional .....Pg. 7
  - 2.1. Construcción de Rapport y auto-revelación
  - 2.2. Exploración, interpretación y normalización de sentimientos
  - 2.3. Demostración de empatía, calidez y autenticidad
3. Evaluación .....Pg. 10
  - 3.1. Evaluación de daño a uno mismo, daño a otros, daño de otros
4. Relaciones Sociales.....Pg. 11
  - 4.1. Conexión al funcionamiento social y al impacto en la vida
  - 4.2. Exploración de la explicación de los problemas del cliente y de la red de apoyo social (modelos causales y explicativos)
  - 4.3. Participación apropiada de los miembros de la familia y otras personas significativas.
5. Planificación y Proceso ..... Pg. 14
  - 5.1. Establecimiento de objetivos de colaboración y respuesta a las expectativas del usuario
  - 5.2. Promoción de la esperanza realista de cambio
  - 5.3. Incorporación de mecanismos de afrontamiento y soluciones previas
  - 5.4. Psicoeducación y terminología local
  - 5.5. Obteniendo retroalimentación



Dominios de competencia básica ENACT

## Competencia 1.1: Comunicación

### COMUNICACIÓN NO VERBAL Y ESCUCHA ACTIVA

El proveedor de salud (agente comunitario) debe usar la comunicación no verbal culturalmente apropiada y las habilidades de escucha activa para comunicarse con el usuario y demostrar que está comprometido y escuchando lo que el usuario está diciendo. Por ejemplo, el proveedor de salud debe sentarse a una distancia cómoda del usuario, organizando los asientos de una manera que no sea intimidante (por ejemplo, sentarse en un ángulo y no directamente al frente del usuario o detrás de un escritorio), mirar hacia el usuario y sostener una postura abierta (p. e. hombros hacia atrás, brazos cruzados). El proveedor de salud debe mostrar interés a través de gestos corporales (por ejemplo, inclinándose hacia adentro), indicaciones verbales breves como 'uh-huh', 'mmm' o 'Ya veo' u otras expresiones no léxicas culturalmente apropiadas, y aceptar silencios del usuario al procesar emociones o información. El proveedor de salud no debe detener/interrumpir al usuario cuando habla, a menos que sea necesario (por ejemplo, hablar por el usuario o terminar sus oraciones), si este es el caso el proveedor de salud debe pedir permiso para la interrupción<sup>1, 3, 4</sup>.

#### Instrucciones:

##### Capacitador al Proveedor de Salud no especializado

“Actuaré como tu usuario en mi primera sesión contigo. Tu función es **escuchar activamente; presta atención a mis pensamientos y sentimientos** mientras comparto algunas de las razones por las que estoy aquí hoy. Fingiremos como si ya me hubieses recibido, y comenzaré explicando por qué estoy aquí”



#### Juego de Roles:

##### Comunicación no verbal y Escucha Activa

**Usuario:** “Me siento muy cansado todo el tiempo, me molesto fácilmente y peleo con mi hermana, aunque ella es muy buena conmigo”



**Proveedor de salud no especializado:**

(Inclinado la cabeza)  
“Mmm, ya veo”

### ROL DE JUEGO DE COMPETENCIA INDIVIDUAL

**El capacitador le indica al proveedor de salud:** “Actuaré como tu usuario en la primera sesión que llevo contigo. Tu función es escuchar activamente; prestar atención a mis pensamientos y sentimientos, mientras comparto algunas de las razones por las que estoy aquí hoy. Fingiremos como si ya me hubieses recibido, y comenzaré explicando por qué estoy aquí.”

*(El capacitador u otro actor capacitado deben actuar como el usuario para este juego de rol)*

**Funciones del juegos de rol** El "usuario" describe las razones por las que busca ayuda (por ejemplo, "Me siento muy cansado todo el tiempo, me molesto fácilmente y peleo con mi hermana aunque ella es muy buena conmigo").

**El juego de rol debe "detenerse"** una vez que la competencia se haya evaluado al seleccionar uno de los ítems de valoración mostrada a continuación o se han alcanzado 5 minutos.

### Información para el Proveedor de Salud Mental durante el Juego de rol

#### No debería hacer

- Reírse del usuario
- Participar en otras actividades / ignorar al usuario
- Interrumpir al usuario sin permiso
- Juzgar / usar expresiones faciales negativas

#### Debería hacer

- Usar el contacto visual culturalmente apropiado
- Utilizar comunicación no verbal durante toda la sesión. (por ejemplo, asintiendo con la cabeza)
- Siéntese en un ángulo apropiado para usuario
- Usar gestos corporales (por ejemplo, inclinarse hacia adentro) e indicaciones verbales (por ejemplo, “hmmm” para mostrar interés)

*Instrucciones para el actor: en momentos adecuados durante la entrevista, use lenguaje corporal culturalmente apropiado de los sentimientos que manifiesten tristeza o preocupación.*

Verifique todos los comportamientos de cada categoría.			
<b>Comportamientos poco útiles o potencialmente dañinos.</b>	<b>Habilidades básicas de soporte</b>	<b>Habilidades avanzadas de soporte</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Participa de otras actividades (ej. responde el celular, llena formatos).</li> <li><input type="checkbox"/> Se ríe del usuario.</li> <li><input type="checkbox"/> Utiliza expresiones faciales inapropiadas.</li> <li><input type="checkbox"/> Contacto físico inapropiado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Mantiene una postura abierta (cuerpo en dirección al usuario).</li> <li><input type="checkbox"/> Mantiene contacto visual apropiado.</li> <li><input type="checkbox"/> Continuamente usa un lenguaje corporal que demuestra soporte (asentir con la cabeza) y expresiones (uh huh).</li> <li><input type="checkbox"/> <i>Ninguna de las anteriores.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <i>Completa todas las habilidades básicas de soporte y, además:</i></li> <li><input type="checkbox"/> Varía el lenguaje corporal en relación al contenido y las expresiones que el usuario muestra durante la sesión.</li> </ul>	
<p>Revisa el nivel que mejor se adecue (solo un nivel debe ser seleccionado)</p>			
<div style="background-color: #f4a460; padding: 5px; border: 1px solid black;"> <input type="checkbox"/> <b>Nivel 1</b>  <i>Cualquier comportamiento no saludable</i> </div>	<div style="background-color: #f4d03f; padding: 5px; border: 1px solid black;"> <input type="checkbox"/> <b>Nivel 2</b>  <i>No hay habilidades básicas, o hay algunas, pero no todas.</i> </div>	<div style="background-color: #27ae60; padding: 5px; border: 1px solid black;"> <input type="checkbox"/> <b>Nivel 3</b>  <i>Todas las habilidades básicas</i> </div>	<div style="background-color: #2980b9; padding: 5px; border: 1px solid black;"> <input type="checkbox"/> <b>Nivel 4</b>  <i>Todas las habilidades básicas más cualquier habilidad avanzada</i> </div>
Notas:			

**Competencia 1.2: Comunicación:  
HABILIDADES DE COMUNICACIÓN VERBAL**

El proveedor de salud (agente comunitario) debe usar habilidades de comunicación verbal, incluidas las preguntas abiertas, los resúmenes y las aclaraciones, para interactuar con el usuario y mostrar apoyo en escucha y comprensión. El proveedor de salud debe priorizar las preguntas abiertas que invitan a detalles y aclaraciones (por ejemplo, '¿Podría decirme más sobre eso?', '¿Qué pasó?'), solo use preguntas cerradas (sí / no) cuando sea apropiado (por ejemplo, '¿Está usted listo para comenzar la sesión? '), y trate de evitar preguntas que comiencen con "Por qué", ya que pueden crear sentimientos de resistencia (por ejemplo, '¿Por qué te sientes así ') El proveedor de salud debe permitir cierto tiempo y espacio para el usuario (por ejemplo, espacio para los silencios y la reflexión) compartan sus pensamientos y ofrezcan explicaciones reflexivas (replantando las emociones comentadas por el usuario) <sup>7</sup>, resumiendo sin juicio para demostrar comprensión de lo que el usuario ha dicho.

**ROL DE JUEGO DE COMPETENCIA INDIVIDUAL**

**El capacitador le indica al proveedor de salud:** "Actuaré como su usuario durante una sesión .Su función es conversar sobre algunas de las razones por las que estoy aquí hoy, utilizando las habilidades de comunicación verbal que hemos revisado en la capacitación. Recuerde mostrarme que está comprometido, haciéndome preguntas e indagar sobre la comprensión de lo que estoy diciendo."

*El capacitador u otro actor capacitado debe actuar como el usuario para este juego de rol.*

**Funciones del juegos de rol:** El "usuario" describe las razones por las que busca ayuda (por ejemplo, "Me siento muy cansado todo el tiempo, me molesto fácilmente y peleo con mi hermana aunque ella es muy buena conmigo").

**El juego de rol debe "detenerse"** una vez que la competencia se haya **evaluado al seleccionar uno de los ítems de valoración mostrados** a continuación ose han alcanzado 5 minutos.

**Información para el Proveedor de Salud Mental durante el Juego de rol**

**No debería hacer**

- Utilizar sólo preguntas que comiencen con "Por qué"
- Interrumpir/detener al usuario
- Dar consejos o soluciones al usuario

**Debería hacer**

- Usar preguntas abiertas
- Permita tiempo y espacio para que el usuario comparta sus pensamientos
- Ofrezca reflexiones, sin prejuicios, para demostrar su comprensión

*Instrucciones para el actor: cuando el proveedor de salud mental no especializado (agente comunitario) utiliza preguntas cerradas, responda con, respuestas cortas sí / no. Ej.: ACS:¿Estás bien?; usuario: si/no. Cuando el proveedor de salud mental no especializado use preguntas abiertas "Por favor, háblame..." "Por favor, comparte conmigo, ¿cómo fue eso....?", responda con respuestas más detalladas.*

Verifique todos los comportamientos que se mencionan en cada categoría.		
<b>Comportamientos poco útiles o potencialmente dañinos.</b>	<b>Habilidades básicas de soporte</b>	<b>Habilidades avanzadas de soporte</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Interrumpe al usuario.</li> <li><input type="checkbox"/> Corrige al usuario (ej. lo que realmente quieres decir es...)</li> <li><input type="checkbox"/> Utiliza frases que juzgan al usuario (ej. "no debería haber dicho eso a su marido").</li> <li><input type="checkbox"/> Utiliza lenguaje y términos culturalmente inapropiados y que no</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Realiza preguntas abiertas.</li> <li><input type="checkbox"/> Resume o parafrasea comentarios/ideas que el usuario expresa durante la sesión (ej. "Me dijiste que te sientes triste...")</li> <li><input type="checkbox"/> Permite que el usuario complete sus ideas antes de responder.</li> <li><input type="checkbox"/> <i>Ninguna de las anteriores.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <i>Completa todas las habilidades básicas de soporte y, además:</i></li> <li><input type="checkbox"/> Alienta al usuario a continuar explicando (ej. "cuéntame más sobre...").</li> <li><input type="checkbox"/> Realiza aclaraciones en primera persona (ej. "De todo lo que me has contado, yo entendí que estás triste porque...")</li> <li><input type="checkbox"/> Sigue el ritmo de la conversación con el usuario, lo que permite</li> </ul>

<p>tienen congruencia con la edad de los usuarios (Ej. términos religiosos o prácticas culturales)</p>		<p>pausas más largas o más cortas de acuerdo al ritmo de la conversación .</p>
<p>Revisa el nivel que mejor se adecue (solo un nivel debe ser seleccionado)</p>		
<p><input type="checkbox"/> <b>Nivel 1</b> <i>Cualquier comportamiento no saludable</i></p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Nivel 2</b> <i>No hay habilidades básicas, o hay algunas, pero no todas.</i></p>	<p><input type="checkbox"/> <b>Nivel 3</b> <i>Todas las habilidades básicas</i></p> <p><input type="checkbox"/> <b>Nivel 4</b> <i>Todas las habilidades básicas más cualquier habilidad avanzada</i></p>
<p>Notas:</p>		

### Competencia 1.3: Comunicación:

#### EXPLICACIÓN Y PROMOCIÓN DE LA CONFIDENCIALIDAD

El usuario debe abordar la confidencialidad, garantizando un espacio privado y cómodo para el usuario durante las sesiones y explicándole al razonamiento (incluidos los tiempos y temas) así como también, explicarle cuándo se puede romper la confidencialidad (por ejemplo, daño a sí mismo, daño a otros y daño de otros). El proveedor de salud debe explicar claramente al usuario que las conversaciones compartidas serán confidenciales / privadas y que no se transmitirán a familiares, amigos o empleadores sin su permiso <sup>5</sup>. El proveedor de salud debe explicar cuándo se puede romper la confidencialidad (por ejemplo, si el usuario expresa preocupación por la seguridad, tales como daño a uno mismo, daño a otros y daño de otros) y explique la fluidez de comunicaciones para esto (p. e., cuándo debe informar al supervisor o a las autoridades). El proveedor de salud debe asegurarse de que el usuario comprenda la justificación de la confidencialidad y debe asegurarse de ajustar los temas de conversación en función de la confidencialidad de la información privada y no privada.

#### **ROL DE JUEGO DE COMPETENCIA INDIVIDUAL**

**El capacitador indica al proveedor de salud:** "Actuaré como su usuario. Estamos comenzando una sesión, y su función es **explicarme y promover la confidencialidad**, asegurando de que entiendo la razón. Fingiremos que ya me has recibido, y puede comenzar el juego de rol explicando la confidencialidad".

El capacitador u otro actor capacitado actuará como el usuario para este juego de rol.

**Funciones de juegos de rol:** El proveedor de salud debe explicar la confidencialidad al "usuario"

**El juego de rol debe "detenerse"** una vez que se ha **evaluado la competencia al seleccionar uno de los ítems de valoración mostrada a continuación** o se han alcanzado los 5 minutos.

#### Información para el Proveedor de Salud Mental durante el Juego de rol

##### **No debería hacer**

- No explicar la confidencialidad
- Abusar de la confianza / confidencialidad del usuario.
- Realizar la sesión en un ambiente abierto, no privado.

##### **Debería hacer**

- Explicar claramente la confidencialidad al usuario utilizando términos y / o metáforas culturalmente relevantes.
- Explicar los momentos en que se puede romper la confidencialidad y la fluidez de comunicación para la presentación de informes
- Ajustar temas de conversación basados en información que manifiesten como privadas o no privadas, y buscar más privacidad si es necesario.

Instrucciones para el actor: durante el juego de roles, pregúntele al proveedor de salud mental no especializado "¿Vas a decirle a alguien lo que yo te cuente?" o "Me temo que le contarás a otras personas las cosas que te estoy diciendo".

Verifique todos los comportamientos que se mencionan en cada categoría.			
Comportamientos poco útiles o potencialmente dañinos.	Habilidades básicas de soporte	Habilidades avanzadas de soporte	
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Obliga al usuario a compartir información confidencial al proveedor de salud mental no especializado o a otras personas presentes en la sesión.</li> <li><input type="checkbox"/> Describe la confidencialidad de manera inexacta.</li> <li><input type="checkbox"/> Promete que toda la información se mantendrá confidencial sin excepciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Explica la confidencialidad de manera exacta.</li> <li><input type="checkbox"/> Enumera excepciones por autolesiones o daños a otros.</li> <li><input type="checkbox"/> Explica por qué puede ser importante romper la confidencialidad.</li> <li><input type="checkbox"/> <i>Ninguna de las anteriores.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <i>Completa todas las habilidades básicas de soporte y, además:</i></li> <li><input type="checkbox"/> Detalla el flujo de comunicación relacionado a la confidencialidad y excepciones.</li> <li><input type="checkbox"/> Realiza preguntas para evaluar la comprensión del usuario sobre la confidencialidad (ej. ¿Me dejé entender en lo que te acabo de explicar?)</li> <li><input type="checkbox"/> Los temas de discusión son apropiados para el entorno privado (lugar) y es confidencial.</li> </ul>	
<p>Revisa el nivel que mejor se adecue (solo un nivel debe ser seleccionado)</p>			
<input type="checkbox"/> <b>Nivel 1</b> <i>Cualquier comportamiento no saludable</i>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 3</b> <i>Todas las habilidades básicas</i>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 4</b> <i>Todas las habilidades básicas más cualquier habilidad avanzada</i>
<p>Notas:</p>			

## Competencia 2.1: Compromiso emocional

### **CONSTRUCCIÓN DE RAPPORT Y AUTO-REVELACIÓN**

El proveedor de salud debe usar diferentes estrategias para establecer una buena relación y mejorar la calidad de la relación con el usuario. El proveedor de salud inicialmente debe dar la bienvenida al usuario y presentarse, incluyendo su nombre y rol. El proveedor de salud debe tratar de hacer que el usuario se sienta cómodo (por ejemplo, levantarse para saludar al usuario y ofrecer un asiento cómodo, sentado al mismo nivel y no detrás de un escritorio; pida al usuario su nombre y el idioma con el que se siente más cómodo hablando; asegurarse de que el entorno no sea intimidante, como con ambientes desordenados o aromas intensos<sup>5</sup>). El intercambio debe hacerse a través de conversaciones y no a través de monólogos, y el proveedor de salud debe tratar de hacer conexiones con el usuario. Por ejemplo, se podría iniciar conversando sobre una comida favorita en común o hobbies como salir a caminar. Pero no debe compartir demasiado o muy poco. Se debe mantener los límites personales con el usuario. El proveedor de salud se debe mantener centrado en lo que el usuario necesita.

### **ROL DE JUEGO DE COMPETENCIA INDIVIDUAL**

**El capacitador le dice al proveedor de salud:** “Hoy actuaré como su usuario. Me reuniré con usted por primera vez, para mi primera sesión. Su papel es construir una buena relación y fortalecer la confianza entre nosotros. Puede comenzar dándome la bienvenida a la sesión.

El capacitador u otro actor capacitado debe actuar como el usuario para este juego de rol.

**El juego de rol "comenzará"** con el proveedor de salud dando la bienvenida al usuario a la sesión.

**El juego de rol debe “detenerse”** una vez que se ha evaluado la competencia al seleccionar uno de los ítems de valoración mostrada a continuación o se han alcanzado los 5 minutos.

### **Información para el Proveedor de Salud Mental durante el Juego de rol**

<b>No debería hacer</b>	<b>Debería hacer</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Realizar conversaciones como monólogos</li><li>• Comentar en la sesión experiencias personales.</li><li>• Sobrepasar los límites personales del usuario (por ejemplo, se sienta demasiado cerca, ignora las señales de incomodidad, preguntar al usuario con quien está hablando o a dónde va, etc.)</li><li>• Presionar o forzar al usuario a hablar (revelar aspectos personales) en la sesión</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dar la bienvenida al usuario y presentarse</li><li>• Hacer que el usuario se sienta cómodo (p. e., Ofrecer asientos, preguntar el nombre del usuario y la preferencia de idioma)</li><li>• Hacer pequeñas charlas creando conexiones con el usuario.</li><li>• Mantener la calma y comunicarse de manera cálida y abierta.</li></ul>

*Instrucciones para el actor: no proporcione su nombre o información personal a menos que el proveedor de salud mental no especializado se lo solicite.*

Verifique todos los comportamientos que se mencionan en cada categoría.			
<b>Comportamientos poco útiles o potencialmente dañinos.</b>	<b>Habilidades básicas de soporte</b>	<b>Habilidades avanzadas de soporte</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Domina la sesión comentando su experiencia personal.</li> <li><input type="checkbox"/> Minimiza los problemas del usuario al describir cómo el proveedor de salud mental no especializado ha lidiado con problemas similares.</li> <li><input type="checkbox"/> Hace preguntas innecesarias o embarazosas.</li> <li><input type="checkbox"/> Comenta información confidencial de otras personas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Se presenta y explicabrevemente las actividades que realizará como proveedor de salud mental no especializado.</li> <li><input type="checkbox"/> Desarrolla una conversación informal y casual (ej. ¿Qué tal tu día?, ¿cómo te va?)</li> <li><input type="checkbox"/> Pide la presentación del usuario (ej., cómo prefiere ser llamado).</li> <li><input type="checkbox"/> Comparte información desde su experiencia, relacionada con las problemáticas del entorno en el que habita el usuario.</li> <li><input type="checkbox"/> <i>Ninguna de las anteriores.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <i>Completa todas las habilidades básicas de soporte y, además:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Solicita al usuario brindar comentarios sobre la información que el proveedor de salud mental no especializado comparte.</li> </ul> </li> <li><input type="checkbox"/> Comprueba con el usuario si se siente cómodo (ej. preguntar si está cómodo en ese ambiente, lo llama por el nombre preferido.)</li> </ul>	
Revisa el nivel que mejor se adecue (solo un nivel debe ser seleccionado)			
<input type="checkbox"/> <b>Nivel 1</b> <i>Cualquier comportamiento no saludable</i>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 3</b> <i>Todas las habilidades básicas</i>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 4</b> <i>Todas las habilidades básicas más cualquier habilidad avanzada</i>
Notas:			

## Competencia 2.2: Compromiso emocional

### EXPLORACIÓN Y NORMALIZACIÓN DE LOS SENTIMIENTOS

El proveedor de salud debe explorar los sentimientos y mensajes del usuario durante las sesiones. El proveedor de salud debe alentar al usuario mostrando comprensión de los sentimientos del usuario, validando los problemas y las preocupaciones que el usuario describe. El proveedor de salud debe normalizar los síntomas, las reacciones y los sentimientos del usuario, diciéndole que otros comparten experiencias similares (p. e., 'Muchos otros individuos también temen salir después de haber sido golpeado'). El proveedor de salud debe usar frases que validen cuando el usuario comparte sentimientos difíciles y explica que se espera que la persona en su situación se dé cuenta (por ejemplo, "esto ha sido difícil para usted; no es sorprendente que se sienta triste o enojado durante muchos días después").

### **ROL DE JUEGO DE COMPETENCIA INDIVIDUAL**

**El capacitador le dice al proveedor de salud:** "Actuaré como su usuario y comenzaré a contarle algunos sentimientos / emociones difíciles que estoy teniendo. Su función es explorar más a fondo mis sentimientos, normalizar y validar mis sentimientos y preocupaciones en relación con la situación que estoy experimentando y explicando".

El capacitador u otro actor capacitado debe actuar como el usuario para este juego de rol.

**El juego de rol presenta al "usuario"** que comenta los sentimientos difíciles de una experiencia pasada (p. e., "Tengo miedo de salir solo, ¿y si un extraño me golpea? ").

**El juego de rol debe "detenerse"** una vez que se ha **evaluado la competencia al seleccionar uno de los ítems de valoración mostrada a continuación o han alcanzado los 5 minutos.**

### Información para el Proveedor de Salud Mental durante el Juego de rol

#### **No debería hacer**

- Juzgar, criticar o descartar las emociones y sentimientos del usuario.
- Juzgar o descartar las reacciones o preocupaciones del usuario
- Minimizar el problema del usuario

#### **Debería hacer**

- Normalizar y validar los síntomas, reacciones y / o preocupaciones descritas por el usuario.
- Normalizar los síntomas y / o reacciones del usuario, recordando que otros comparten experiencias similares.
- Utilizar declaraciones de validación y transmitir la comprensión de problemas de la vida diaria.

*Instrucciones para el actor: No comparta los sentimientos o emociones a menos que el proveedor de salud mental no especializado le pregunte. Ej. "¿Cómo se siente? cuéntame algo que te haya estado molestando o preocupando últimamente"; "noté que parecías triste cuando entraste, ¿algo te ha estado molestando?"*

Verifique todos los comportamientos que se demuestran en cada categoría.			
<b>Comportamientos poco útiles o potencialmente dañinos.</b>	<b>Habilidades básicas de soporte</b>	<b>Habilidades avanzadas de soporte</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Hace comentarios acerca de las respuestas del usuario y/o las compara con las respuestas de otras personas en situaciones similares (ej. La gente no suele reaccionar de esta manera).</li> <li><input type="checkbox"/> Minimiza los sentimientos o emociones del usuario.</li> <li><input type="checkbox"/> Obliga al usuario a describir sus emociones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Alienta apropiadamente al usuario a compartir sus sentimientos (ej. gracias por tu confianza...).</li> <li><input type="checkbox"/> Explica que otros pueden compartir síntomas, reacciones y preocupaciones similares, ante experiencias semejantes (ej. es normal que...).</li> <li><input type="checkbox"/> <i>Ninguna de las anteriores.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <i>Completa todas las habilidades básicas de soporte y, además:</i></li> <li><input type="checkbox"/> Explora posibles razones por las cuales el usuario no desea compartir sus emociones.</li> <li><input type="checkbox"/> Pide al usuario que reflexione sobre la experiencia de compartir sus emociones (ej. ¿Cómo te sentiste al comentarme...?)</li> <li><input type="checkbox"/> Valida las reacciones emocionales y además reformula las reacciones dañinas.</li> </ul>	
<p>Revisa el nivel que mejor se adecue (solo un nivel debe ser seleccionado)</p>			
<input type="checkbox"/> <b>Nivel 1</b> <i>Cualquier comportamiento no saludable</i>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 3</b> <i>Todas las habilidades básicas</i>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 4</b> <i>Todas las habilidades básicas más cualquier habilidad avanzada</i>
Notas:			

**Competencia 2.3: Compromiso emocional**  
**DEMOSTRACIÓN DE EMPATÍA, CALIDEZ Y AUTENTICIDAD**

El proveedor de salud debe demostrar que entiende la experiencia de un usuario de una manera genuina y sincera. Asimismo, el proveedor de salud debe respetar la perspectiva del usuario y tratar de comprender la situación del usuario, incluidas las emociones que está experimentando sin que su juicio interfiera. El proveedor de salud debe expresar calidez de una manera según el contexto cultural, dejando de lado sus propias creencias, actitudes y juicios para "ver el mundo a través de los ojos del usuario".

**ROL DE JUEGO DE COMPETENCIA INDIVIDUAL**

**El capacitador indica al proveedor de salud:** "Actuaré como su usuario diciéndole algunos de mis sentimientos y problemas. Su papel es el de demostrar empatía, comunicar preocupación con calidez y autenticidad a medida que exploramos mis sentimientos y problemas".

El capacitador u otro actor capacitado debe actuar como el usuario para este juego de rol.

**El juegos de rol presenta** al "usuario" que describe sentimientos y problemas (p. e., "Me siento muy cansado todo el tiempo, me molesto fácilmente y peleo con mi hermana, aunque ella es muy buena conmigo").

**El juego de rol debe "detenerse"** una vez que se ha **evaluado la competencia al seleccionar uno de los ítems de valoración mostrado** a continuación o se ha alcanzado los 5 minutos.

**Información para el Proveedor de Salud Mental durante el Juego de rol**

**No debería hacer**

- Juzgar o menospreciar las inquietudes del usuario.
- Forzar las propias creencias y actitudes personales sobre el usuario.

**Debería hacer**

- Demostrar comprensión de manera sincera.
- Respetar las perspectivas y emociones del usuario.
- Expresar calidez al tiempo que deja de lado sus propias creencias, actitudes y juicios.

*Instrucciones del actor: En momentos adecuados durante la entrevista, use un lenguaje corporal culturalmente apropiado para los sentimientos que manifiesten tristeza o preocupación (la misma instrucción para 1.1), y cuando se le pregunte, describa la tristeza para ver cómo responde el proveedor de salud mental no especializado (misma instrucción para 2.2).*

Verifique todos los comportamientos que se mencionan en cada categoría.		
<b>Comportamientos poco útiles o potencialmente dañinos.</b>	<b>Habilidades básicas de soporte</b>	<b>Habilidades avanzadas de soporte</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Critica las preocupaciones del usuario.</li> <li><input type="checkbox"/> Minimiza las preocupaciones del usuario.</li> <li><input type="checkbox"/> Dependiendo de la situación, la respuesta emocional del proveedor de salud mental no especializado, es inapropiada (saludable o poco saludable).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Es cálido, amigable, y sincero durante la sesión.</li> <li><input type="checkbox"/> Muestra activamente atención hacia el usuario y/o preocupación cuando la situación lo requiera.</li> <li><input type="checkbox"/> Hace preguntas para comprender el problema desde la perspectiva del usuario (ej. ¿Qué fue lo que pasó...? ¿Cómo sucedió...?).</li> <li><input type="checkbox"/> <i>Ninguna de las anteriores.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <i>Completa todas las habilidades básicas de soporte y, además:</i></li> <li><input type="checkbox"/> Pide al usuario que reflexione sobre los comentarios que demuestren empatía (ej. , ¿Cómo te sentiste durante la conversación?).</li> </ul>
<p>Revisa el nivel que mejor se adecue (solo un nivel debe ser seleccionado)</p>		
<input type="checkbox"/> <b>Nivel 1</b> <i>Cualquier comportamiento no saludable</i>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 2</b> <i>No hay habilidades básicas, o hay algunas, pero no todas.</i>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 3</b> <i>Todas las habilidades básicas</i>
<input type="checkbox"/> <b>Nivel 4</b> <i>Todas las habilidades básicas más cualquier habilidad avanzada</i>		
<p>Notas:</p>		

### Competencia 3.1: Evaluación

#### **EVALUACIÓN DE DAÑOS A SÍ MISMO, DAÑOS A OTROS, DAÑOS DE OTROS Y DESARROLLO DEL PLAN DE RESPUESTA COLABORATIVA**

El proveedor de salud debe evaluar el daño que el usuario se hace a sí mismo, el daño a los demás o el daño de los demás; y, si es necesario, trabajar con el usuario para desarrollar un plan de acción de colaboración para garantizar su seguridad. El proveedor de salud debe hacer preguntas directas y claras sobre el riesgo de daño y, si se proporciona, seguir de cerca la hoja de trabajo de evaluación de daños<sup>4</sup>. El proveedor de salud debe obtener información de manera adecuada y clara, por ejemplo, hacer preguntas de seguimiento para comprender mejor y detallar la intención del usuario (o la intención de los demás), los factores de riesgo y protección (por ejemplo, identificar apoyos sociales: personal, familiar, comunitario, de la sociedad). El proveedor de salud debe diseñar un plan de acción para la seguridad con el usuario, determinando el nivel de riesgo y las formas apropiadas de abordar y reducir el riesgo. Si el usuario informa sobre pensamientos o planes serios para hacerse daño, el proveedor de salud no debe dejarlo solo y debe ayudarlo a identificar las razones para mantenerse con vida. **Si es de alto riesgo**, el proveedor de salud debe asegurarse de que el usuario tenga acceso inmediato durante las 24 horas al cuidado adecuado. El proveedor de salud debe solicitar el permiso del usuario cuando se necesite consultar con el supervisor u otra autoridad, pero se consultara independientemente de su autorización

#### **ROL DE JUEGO DE COMPETENCIA INDIVIDUAL**

**El capacitador le indica al proveedor de salud:** "Actuaré como su usuario y le explicaré mis sentimientos de tristeza y la sensación de que a veces mi vida no vale la pena. Su función es evaluar si puedo autolesionarme, el daño que puedo hacer a los demás y el daño que los demás puedan hacerme. Recuerda ser claro y directo".

El capacitador u otro actor capacitado debe actuar como el usuario para este juego de rol.

**El juegos de rol presenta al "usuario"** que describe sentimientos de inutilidad (por ejemplo, "Estoy tan triste todo el tiempo, parece que quizás no valga la pena estar vivo la mayoría de los días").

**El juegos de rol debe "detenerse"** una vez que se ha evaluado la competencia **al seleccionar uno de los ítems** de valoración mostrado a continuación de o se ha alcanzado los 5 minutos.

#### **Información para el Proveedor de Salud Mental durante el Juego de rol**

##### **No debería hacer**

- Descuidar signos de daño
- Negligencia al preguntar sobre el daño a uno mismo, a otros o de otros hacia el usuario
- Dejar al usuario solo después de revelar cualquier intención de daño
- Conversar el daño en un espacio abierto, no privado.

##### **Debería hacer**

- Haga preguntas directas y claras sobre el riesgo de daño.
- Haga preguntas de seguimiento para comprender la intención del usuario, incluido si tiene acceso a los medios que lo ponen en riesgo
- Si el usuario planea autolesionarse, quédese con el usuario e identifique las razones para mantenerse con vida.
- Consultar inmediatamente con el supervisor u otra autoridad.

*Instrucciones para el actor: Durante el juego de roles, exprese lo siguiente: "A veces, cuando me voy a dormir, desearía no despertarme por la mañana". Si se le pregunta, si alguna vez intentó autolesionarse o hacerle daño a alguien, explique: "A veces pienso en morir, pero no me lastimaría a propósito". Del mismo modo, si se le pregunta por las razones para suicidarse, describa: " Quiero seguir con vida para cuidar a mi familia, si muriera, ¿quién se encargaría de ellos? ". Si se le pregunta sobre cualquier intento anterior, responda: " No, nunca he intentado suicidarme".*

Verifique todos los comportamientos que se mencionan en cada categoría.		
<b>Comportamientos poco útiles o potencialmente dañinos.</b>	<b>Habilidades básicas de soporte</b>	<b>Habilidades avanzadas de soporte</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> No profundiza sobre el daño, cuando el usuario lo refiere.</li> <li><input type="checkbox"/> Brinda un sermón utilizando razones religiosas o legales contra la autolesión del usuario (ej. "usted sabe que esto es pecado o que es ilegal").</li> <li><input type="checkbox"/> Muestra incredulidad (ej. acusa al usuario de hablar de autolesión para llamar la atención; no cree que otros dañarían al usuario o a sus familiares)</li> <li><input type="checkbox"/> Alienta al usuario a que no le cuente a nadie más sobre la autolesión o el daño a otros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Pregunta sobre la autolesión, el daño a otros y el daño de otros; y, explora el daño si el usuario lo refiere.</li> <li><input type="checkbox"/> Pregunta sobre la intención actual del daño, y medios o intentos anteriores.</li> <li><input type="checkbox"/> Pregunta sobre factores de riesgo y / o protectores (ej. ¿Quién te apoya cuando te sientes mal?).</li> <li><input type="checkbox"/> <i>Ninguna de las anteriores.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <i>Completa todas las habilidades básicas de soporte y, además:</i></li> <li><input type="checkbox"/> Ayuda al usuario a desarrollar un plan de seguridad (si el riesgo actual es bajo, se informa a los demás, si en caso el riesgo aumenta en el futuro).</li> </ul>
<p>Revisa el nivel que mejor se adecue (solo un nivel debe ser seleccionado)</p>		
<input type="checkbox"/> <b>Nivel 1</b> <i>Cualquier comportamiento no saludable</i>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 2</b> <i>No hay habilidades básicas, o hay algunas, pero no todas.</i>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 3</b> <i>Todas las habilidades básicas</i>
<input type="checkbox"/> <b>Nivel 4</b> <i>Todas las habilidades básicas más cualquier habilidad avanzada</i>		
<p>Notas:</p>		

## Competencia 4.1: Relaciones Sociales

### CONEXIÓN AL FUNCIONAMIENTO DIARIO E IMPACTO EN LA VIDA

El proveedor de salud debe explorar la relación entre las preocupaciones de salud psicosocial / mental del usuario y su impacto en el funcionamiento y la vida diaria. El proveedor de salud debe preguntar al usuario sobre sus síntomas (dolores de cabeza, no levantarse de la cama, etc.) y cómo afectan en el funcionamiento de cada día (por ejemplo, la capacidad para hacer las tareas domésticas, ir a trabajar, etc.) o partes importantes de la vida, como no estar con un familiar o amigo cuando él / ella quiere estar. Por ejemplo, "¿Cómo está su sueño cada noche?; ¿Desea ver más a su mamá? ¿Los dolores de cabeza le impiden verla tan a menudo?". El proveedor de salud también debe explorar la relación en la otra dirección, comprender cómo afectan las relaciones sociales y el funcionamiento diario (por ejemplo, trabajo estresante, viajes largos, etc.) las preocupaciones y los síntomas de salud mental y psicosocial del usuario (por ejemplo, ¿cómo dormía antes de comenzar a trabajar más horas en su trabajo? ¿Podría ver a sus hijos más tiempo si pudiera volver a casa más rápido del trabajo? ", etc.)

### ROL DE JUEGO DE COMPETENCIA INDIVIDUAL

**El capacitador le indica al proveedor de salud:** " Actuaré como su usuario. Acabo de comenzar a atenderlo y comenzaré a describir algunos de mis síntomas. Su función es explorar la relación entre mis síntomas / inquietudes y cómo afectan mi funcionamiento y mi vida diaria".

El capacitador u otro actor capacitado debe actuar como el usuario para este juego de rol

**El juegos de rol presenta al "usuario"** que describe los problemas de salud mental (por ejemplo, "Tengo muchos dolores de cabeza y levantarme de la cama cada día se hace cada vez más difícil ").

**El juego de rol debe "detenerse"** una vez que se ha **evaluado la competencia al seleccionar uno de los ítems de valoración mostrado a continuación o se ha alcanzado los 5 minutos**

### Información para el Proveedor de Salud Mental durante el Juego de rol

#### No debería hacer

- Juzgar o criticar al usuario por cualquier explicación del impacto en el funcionamiento o inquietudes sobre la salud mental y los síntomas (por ejemplo, "las personas trabajan con dolores de cabeza todo el tiempo"

#### Debería hacer

- Pregunte por las preocupaciones y los síntomas de salud mental del usuario y cómo afectan su funcionamiento diario.
- Explore cómo las relaciones sociales / funcionamiento diario podrían estar afectadas por los síntomas y preocupaciones del usuario.
- Explorar cómo funcionan los usuariusuarios antes de desarrollar los síntomas.

*Instrucciones para el actor: si el proveedor de salud mental no especializado le pregunta acerca de las actividades diarias, comparte sus preocupaciones o tristezas que a veces dificultan el cuidado de sus hijos, la relación con su cónyuge u otros miembros de su familia.*

Verifique todos los comportamientos que se mencionan en cada categoría.			
<b>Comportamientos poco útiles o potencialmente dañinos.</b>	<b>Habilidades básicas de soporte</b>	<b>Habilidades avanzadas de soporte</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Critica al usuario por dejar que sus síntomas afecten su funcionamiento diario (ej. Critica al usuario porque su dolor de cabeza le impide cumplir las tareas del hogar).</li> <li><input type="checkbox"/> Le dice al usuario que no hay conexión entre sus problemas de salud mental y su funcionamiento diario.</li> <li><input type="checkbox"/> Critica al usuario por el impacto de sus problemas en la relación con sus hijos, su cónyuge o los miembros de su familia</li> <li><input type="checkbox"/> Hace que el usuario se sienta culpable por el impacto de sus problemas en relación al cuidado de sus hijos, con su cónyuge u otros miembros de su familia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Pregunta sobre el funcionamiento diario del usuario (ej. "Me dices que sentirte ..., te genera...").</li> <li><input type="checkbox"/> Explica la relación entre el funcionamiento diario y su salud emocional.</li> <li><input type="checkbox"/> <i>Ninguna de las anteriores.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <i>Completa todas las habilidades básicas de soporte y, además:</i></li> <li><input type="checkbox"/> Reflexiona sobre la relación entre el funcionamiento diario y su salud emocional, y replantea según sea necesario.</li> <li><input type="checkbox"/> Explora la relación en ambas direcciones (de la vida diaria a los síntomas y de los síntomas a la vida diaria).</li> </ul>	
<p>Revisa el nivel que mejor se adecue (solo un nivel debe ser seleccionado)</p>			
<input type="checkbox"/> <b>Nivel 1</b> <i>Cualquier comportamiento no saludable</i>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 4</b>
	<i>No hay habilidades básicas, o hay algunas, pero no todas.</i>	<i>Todas las habilidades básicas</i>	<i>Todas las habilidades básicas más cualquier habilidad avanzada</i>
<p>Notas:</p>			

## Competencia 4. 2: Relaciones Sociales

### EXPLORACIÓN DE LA EXPLICACIÓN DE LOS PROBLEMAS DEL USUARIO Y DE LA RED DE APOYO SOCIAL (MODELOS CAUSALES Y EXPLICATIVOS)

El proveedor de salud debe trabajar con el usuario para comprender la explicación de los problemas (modelo explicativo). Sin juicios, el proveedor de salud debe explorar el propio entendimiento del usuario sobre la causa de sus problemas (por ejemplo, "¿Qué cree que causó estos problemas?"), los síntomas experimentados y las creencias sobre las consecuencias de los problemas. El proveedor de salud también debe preguntar si la red de apoyo familiar y social del usuario tiene explicaciones similares o diferentes al problema que viene presentando (por ejemplo, "¿Está de acuerdo su madre con la razón x?"; "¿Qué piensa su esposa?"). El usuario debe sentirse apoyado para explicar su punto de vista (por ejemplo, "Usted es un experto en su propia vida y en su problema particular")<sup>4</sup>, incorporando las creencias del usuario y la comprensión de los problemas durante el tratamiento. Si el modelo explicativo del usuario es potencialmente dañino o está fuera de su control (por ejemplo, "estas cosas malas suceden porque soy una mala persona" o "esta es la voluntad de Dios para que sufra y no mejore", etc.). El proveedor de salud debe ayudar al usuario a replantear este modelo para ayudarlo a hacer frente de manera positiva.

#### ROL DE JUEGO DE COMPETENCIA INDIVIDUAL

**El capacitador le indica al proveedor de salud:** "Actuaré como su usuario, explicándole algunos de mis problemas. Su función es ayudarme a explicar mis puntos de vista sobre lo que creo que es la causa o la fuente de mis problemas y cómo se relacionan con mis síntomas".

El capacitador u otro actor capacitado debe actuar como el usuario para este juego de rol.

**El juegos de rol presenta al "usuario"** que explica algunos problemas (por ejemplo, "Tengo muchos dolores de cabeza y me siento irritado constantemente por mis hijos").

**El juegos de rol debe "detenerse"** una vez que se ha evaluado la competencia **al seleccionar uno de los ítems** de valoración mostrado a continuación de o se ha alcanzado los 5 minutos.

#### Información para el Proveedor de Salud Mental durante el Juego de rol

##### No debería hacer

- Criticar o juzgar la explicación del usuario a sus problemas.
- Negligencia / no preguntar sobre la visión del usuario sobre la causa de sus problemas.

##### Debería hacer

- Sin juzgar, explore la propia comprensión del usuario acerca de la causa de sus problemas y respete sus creencias.
- Pregunte si la red familiar / social del usuario tiene explicaciones similares o diferentes sobre sus problemas.
- Apropiadamente incorporen la comprensión del usuario de sus problemas a lo largo de la sesión / tratamiento.
- Replantear modelos explicativos potencialmente dañinos para afrontamiento positivo

*Instrucciones para el actor: si se le pregunta sobre la causa percibida de sus problemas, proporcione diferentes tipos de respuestas para ver cómo responde el proveedor de salud mental no especializado. Ej., "No sé si tengo estos problemas porque perdí mi trabajo y me preocupó todo el tiempo ahora; O tal vez, me pasan estos problemas porque me hicieron brujería". Si se le pregunta sobre la percepción de la familia, proporcione una causa percibida diferente; Ej., " Mi familia piensa que tengo estos problemas porque soy débil y flojo".*

Verifique todos los comportamientos que se mencionan en cada categoría.			
<b>Comportamientos poco útiles o potencialmente dañinos.</b>	<b>Habilidades básicas de soporte</b>	<b>Habilidades avanzadas de soporte</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Critica la visión que el usuario tiene del problema y lo califica como ignorante, supersticioso, etc.</li> <li><input type="checkbox"/> Respaldar las creencias que le hacen daño al usuario o a los miembros del entorno social.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Preguntar la opinión del usuario acerca de la causa de su problema.</li> <li><input type="checkbox"/> Preguntar sobre la opinión de su familia o su entorno social acerca de la causa de su problema.</li> <li><input type="checkbox"/> <i>Ninguna de las anteriores.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <i>Completa todas las habilidades básicas de soporte y, además:</i></li> <li><input type="checkbox"/> Incorpora en la atención, la perspectiva del usuario acerca de la causa de su problema.</li> <li><input type="checkbox"/> En colaboración con el usuario replantea los modelos causales poco saludables a modelos saludables.</li> <li><input type="checkbox"/> Explora la causa de los problemas del usuario visualizando las diferencias entre la perspectiva del usuario y la de otras personas.</li> </ul>	
<p>Revisa el nivel que mejor se adecue (solo un nivel debe ser seleccionado)</p>			
<input type="checkbox"/> <b>Nivel 1</b> <i>Cualquier comportamiento no saludable</i>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 2</b> <i>No hay habilidades básicas, o hay algunas, pero no todas.</i>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 3</b> <i>Todas las habilidades básicas</i>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 4</b> <i>Todas las habilidades básicas más cualquier habilidad avanzada</i>
Notas:			

### Competencia 4.3: Relaciones Sociales

#### PARTICIPACIÓN APROPIADA DE LOS MIEMBROS DE LA FAMILIA Y OTRAS PERSONAS SIGNIFICATIVAS

El proveedor de salud debe con el permiso del usuario involucrar a los miembros de la familia del usuario y/o personas significativas (PS) durante todo el proceso de atención. Cuando un miembro de la familia u otra persona significativa está presente, el proveedor de salud debe fomentar la interacción entre el usuario y la persona. Cuando un miembro de la familia o PS no está presente, el proveedor de salud debe explorar el compromiso / interacción del usuario con el (los) miembro (s). Si el usuario está dispuesto, el proveedor de salud debe explicar las formas en que un miembro de la familia o PS puede ayudar (por ejemplo, recordando la tarea, brindando apoyo emocional, apoyando en otras actividades, etc.) y apoyando los cambios positivos de la interacción a través de juegos de roles o entrenamiento. Si un miembro de la familia o PS, es negativo o no es útil en la sesión, o si el usuario no quiere que participe, el Proveedor de salud debe asegurarse de que se escuchen las necesidades / pensamientos del usuario, y si es necesario, pídale amablemente que esperen afuera hasta que la sesión haya terminado.

#### **ROL DE JUEGO DE COMPETENCIA INDIVIDUAL**

**El capacitador indica a proveedor de salud:** "Actuaré como tu usuario. He mencionado que me esforzaba por mantenerme al día con la tarea de la sesión y cómo espero poder vincularme más con mi hermana. Tu función es explorar en mayor profundidad mi conexión / interacción con mi hermana y apoyar su participación en el trabajo que estoy haciendo contigo. Puedes empezar preguntándome por mi hermana."

El capacitador u otro actor capacitado debe actuar como el usuario para este juego de rol (si es posible, agregue un tercer actor para representar a un miembro de la familia que ayude o no ayude al usuario)

**El juegos de rol presenta** al proveedor de salud que pregunta sobre la hermana del usuario (o "x" miembro de la familia)

**El juego de rol debe "detenerse"** una vez que se ha evaluado la competencia **al seleccionar uno de los ítems** de valoración que se menciona a continuación o se han alcanzado 5 minutos

#### Información para el Proveedor de Salud Mental durante el Juego de rol

##### **No debería hacer**

- Involucrar a personas significativas sin permiso del usuario
- Permitir el comportamiento negativo de la persona significativa en sesión.
- Permitir que la persona significativa tome decisiones por el usuario sin consentimiento.

##### **Debería hacer**

- Explorar el compromiso / interacción preferido del usuario con los miembros de la familia u otra persona significativa (PS).
- Si el usuario está dispuesto y es apropiado, involucre a PS como soporte.
- Si PS está disponible, fomente cuidadosamente la interacción y el interés positivo en el tratamiento del usuario.

*Instrucciones para el actor: si se le pregunta acerca de personas cercanas en su vida, describa a los familiares inmediatos. Pero, si se le pregunta sobre a quién le gustaría que participe en las sesiones, describa a otra persona significativa, por ejemplo, una amiga, una tía, un tío, un vecino, etc.*

Verifique todos los comportamientos que se mencionan en cada categoría.		
<b>Comportamientos poco útiles o potencialmente dañinos.</b>	<b>Habilidades básicas de ayuda</b>	<b>Habilidades avanzadas de ayuda</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Le dice al usuario que no involucre a familiares o personas significativas durante las sesiones.</li> <li><input type="checkbox"/> Obliga al usuario a involucrar a su familia o una persona significativa durante las sesiones</li> <li><input type="checkbox"/> Exige hablar con familiares o personas significativas sin permiso del usuario.</li> <li><input type="checkbox"/> Si está presente la persona significativa, el proveedor de salud mental no especializado permite que minimice o desautorice al usuario durante la sesión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Pregunta al usuario sobre quiénes son las personas significativas en su vida.</li> <li><input type="checkbox"/> Pregunta al usuario cómo le gustaría involucrar a las personas significativas durante las sesiones.</li> <li><input type="checkbox"/> <i>Ninguna de las anteriores.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <i>Completa todas las habilidades básicas de soporte y, además:</i></li> <li><input type="checkbox"/> Explora las razones del usuario para involucrar o no, a un familiar o persona significativa.</li> <li><input type="checkbox"/> Realiza un juego de rol o se analiza la posible interacción saludable con una persona significativa (ej. el proveedor de salud mental no especializado hace el rol de un miembro de la familia).</li> </ul>
<p>Revisa el nivel que mejor se adecue (solo un nivel debe ser seleccionado)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="background-color: #f4a460; padding: 5px; border: 1px solid black; text-align: center;"> <input type="checkbox"/> <b>Nivel 1</b>  <i>Cualquier comportamiento no saludable</i> </div> <div style="background-color: #f1c232; padding: 5px; border: 1px solid black; text-align: center;"> <input type="checkbox"/> <b>Nivel 2</b>  <i>No hay habilidades básicas, o hay algunas, pero no todas.</i> </div> <div style="background-color: #a4c232; padding: 5px; border: 1px solid black; text-align: center;"> <input type="checkbox"/> <b>Nivel 3</b>  <i>Todas las habilidades básicas</i> </div> <div style="background-color: #6699cc; padding: 5px; border: 1px solid black; text-align: center;"> <input type="checkbox"/> <b>Nivel 4</b>  <i>Todas las habilidades básicas más cualquier habilidad avanzada</i> </div> </div>		
Notas:		

## Competencia 5.1: Planificación y Proceso

### ESTABLECIMIENTO DE OBJETIVOS DE COLABORACIÓN Y RESPUESTA A LAS EXPECTATIVAS DEL USUARIO

El proveedor de salud debe preguntarle al usuario sobre sus objetivos y conversar con el usuario las expectativas de tratamiento. El proveedor de salud y el usuario deben conversar juntos qué se puede lograr y qué no, a través de la atención (por ejemplo, sea explícito de que puede ayudar a aliviar los síntomas; sin embargo el usuario no recibirá bienes materiales o monetarios a cambio, etc.). El proveedor de salud debe tener claros los objetivos del plan de atención, asegurándose de que el usuario entienda los motivos del plan de atención. El proveedor de salud debe preguntar al usuario sobre sus objetivos, explicar o redirigir cuando los objetivos no son realistas, trazar los objetivos de forma colaborativa y establecer un plan de atención junto con objetivos que sean realistas, alcanzables y aceptables.

#### **ROL DE JUEGO DE COMPETENCIA INDIVIDUAL**

**El capacitador le dice al Proveedor de salud:** “Actuaré como su usuario. Después de explicar algunos de mis problemas y escuchar mis metas, me dijo que el Programa de Pensamiento Saludable (PPS) puede ayudarme a manejar estos problemas. Su función es garantizar que entiendo cómo esta intervención podría ayudarme a mí y a mis objetivos, y trabajar conmigo para establecer objetivos realistas para la atención y establecer un plan de atención. Puede comenzar explicando en qué consta PPS...”

El capacitador u otro actor capacitado debe actuar como el usuario para este juego de rol.

**El juego de rol presenta:** El proveedor de salud explica los objetivos de la intervención X y colabora con el usuario para establecer objetivos realistas.

**El juego de rol debe "detenerse"** una vez que se ha evaluado la competencia **al seleccionar uno de los ítems** de valoración que se menciona a continuación o se han alcanzado 5 minutos

#### Información para el Proveedor de Salud Mental durante el Juego de rol

##### **No debería hacer**

- No preguntar sobre las metas y expectativas del usuario para la intervención
- Engañar al usuario sobre lo que se puede lograr a través de la intervención.

##### **Debería hacer**

- Conversar con el usuario lo que se puede y no se puede lograr a través de la intervención.
- Establecer un plan de intervención en colaboración con objetivos realistas y agradables, en línea con los objetivos del usuario.
- Explicar claramente los objetivos del plan de atención, asegurando que el usuario entienda y tenga expectativas razonables.

*Instrucciones para el actor: si se le pregunta acerca de las metas, primero proporcione una meta como "conseguir un trabajo"; pero luego, si es ayudado por el proveedor de salud mental no especializado, proporcione una meta más específica; por ejemplo, "me gustaría preocuparme menos para poder elaborar un plan para buscar trabajo..." "*

Verifique todos los comportamientos que se mencionan en cada categoría.		
<b>Comportamientos poco útiles o potencialmente dañinos.</b>	<b>Habilidades básicas de soporte</b>	<b>Habilidades avanzadas de soporte</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Le dice al usuario sin ningún sustento que sus objetivos (expectativas) no se podrán cumplir.</li> <li><input type="checkbox"/> Proporciona información incorrecta, engañosa o poco realista acerca de los objetivos de la intervención.</li> <li><input type="checkbox"/> Impone una meta para el usuario.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Pregunta al usuario sobre sus expectativas acerca de la intervención.</li> <li><input type="checkbox"/> Explica claramente cómo el plan de intervención se ajusta a los objetivos y expectativas del usuario.</li> <li><input type="checkbox"/> <i>Ninguna de las anteriores.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <i>Completa todas las habilidades básicas de soporte y, además:</i></li> <li><input type="checkbox"/> Focaliza la información del plan de intervención, para que se ajuste a los objetivos del usuario.</li> <li><input type="checkbox"/> De acuerdo al plan de intervención, trabaja con el usuario para replantear sus objetivos si estos fueran poco saludables.</li> </ul>
Revisa el nivel que mejor se adecue (solo un nivel debe ser seleccionado)		
<input type="checkbox"/> <b>Nivel 1</b> <i>Cualquier comportamiento no saludable</i>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 2</b> <i>No hay habilidades básicas, o hay algunas, pero no todas.</i>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 3</b> <i>Todas las habilidades básicas</i>
<input type="checkbox"/> <b>Nivel 4</b> <i>Todas las habilidades básicas más cualquier habilidad avanzada</i>		
Notas:		

**Competencia 5.2: Planificación y Proceso**  
**PROMOCIÓN DE LA ESPERANZA REALISTA PARA EL CAMBIO**

El proveedor de salud debe construir la expectativa de cambio del usuario, ayudarlo a sentirse positivo sobre el futuro y crear expectativas realistas de lo que se puede lograr en el tratamiento. El proveedor de salud debe alentar al usuario a hacer afirmaciones positivas sobre sus esperanzas de cambio, elogiarlo por buscar atención<sup>2</sup> y vincular su participación a roles importantes en su vida<sup>8</sup>. El proveedor de salud debe expresar optimismo en el tratamiento, explicando cómo pueden producirse cambios positivos para el usuario y aclarar que el tratamiento no hace que los problemas de la vida desaparezcan, pero que los haga más manejables. El proveedor de salud debe reconocer cuándo el usuario desea retirarse y alentarlo a seguir participando sin que se sienta culpable o mal por irse (por ejemplo, "El cambio no es fácil o rápido, incluso cuando uno se está esforzando")<sup>6</sup>. Si el usuario expresa insatisfacción, el proveedor de salud debe reflexionar con el usuario, por ejemplo, preguntar si ha aprendido algo útil hasta ahora (no importa cuán pequeño) o si ha encontrado un nuevo valor.

**ROL DE JUEGO DE COMPETENCIA INDIVIDUAL**

**El capacitador le indica al proveedor de salud:** "Actuaré como tu usuario. Acaba de explicarme qué se puede lograr durante el PPS. Su función es expresar optimismo y promover mi esperanza realista de cambio, relacionando posibles cambios positivos con funciones importantes en mi vida sin establecer expectativas poco realistas."

El capacitador u otro actor capacitado debe actuar como el usuario para este juego de rol.

**El juego de rol presenta a:** El proveedor de salud no especializado aclara cómo PPS puede ser útil, pero que esta intervención no resuelve todos los problemas de su vida.

**El juego de rol debe "detenerse"** una vez que se ha evaluado la competencia **al seleccionar uno de los ítems** de valoración que se menciona a continuación o se han alcanzado 5 minutos

**Información para el Proveedor de Salud Mental durante el Juego de rol**

**No debería hacer**

- Dar expectativas poco realistas de tratamiento y recuperación.
- Ser negativo o intimidar la capacidad de recuperación del usuario.

**Debería hacer**

- Con expectativas realistas, aliente al usuario a que pueda sentirse positivo sobre el futuro y su recuperación.
- Expresar optimismo realista en el tratamiento / programa para apoyar la recuperación.
- Reflexione con el usuario sobre cualquier insatisfacción expresada con el tratamiento / programa.

*Instrucciones para el actor: Durante el juego de roles, haga preguntas al proveedor de salud mental no especializado como, por ejemplo: "¿Reunirme con usted mejorará todos mis problemas? ¿Reunirme contigo me ayudará a lograr mis objetivos?"*

Verifique todos los comportamientos que se mencionan en cada categoría.		
<b>Comportamientos poco útiles o potencialmente dañinos.</b>	<b>Habilidades básicas de soporte</b>	<b>Habilidades avanzadas de soporte</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Hace comentarios negativos sobre las preocupaciones/dudas del usuario (ej. ¿Cómo quiere mejorar si no tiene esperanza?).</li> <li><input type="checkbox"/> Brinda expectativas poco realistas (ej., todo se curará o se resolverá después de una semana)</li> <li><input type="checkbox"/> No proporciona ninguna esperanza de cambio ("este problema no se puede resolver")</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Explica cómo el usuario puede tener esperanza de cambio.</li> <li><input type="checkbox"/> Elogia al usuario por participar en la intervención.</li> <li><input type="checkbox"/> <i>Ninguna de las anteriores.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <i>Completa todas las habilidades básicas de soporte y, además:</i></li> <li><input type="checkbox"/> Explora las dudas del usuario acerca de la intervención (ej., después de haber conversado sobre los cambios que puedes lograr, tienes alguna pregunta?</li> <li><input type="checkbox"/> En base a su experiencia previa o por el comportamiento del usuario, promueve la esperanza de cambio.</li> <li><input type="checkbox"/> Cuando el usuario se muestra insatisfecho o presenta dudas de la intervención, explica por qué debe mantener la esperanza de cambio,</li> </ul>
Revisa el nivel que mejor se adecue (solo un nivel debe ser seleccionado)		
<input type="checkbox"/> <b>Nivel 1</b> <i>Cualquier comportamiento no saludable</i>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 2</b> <i>No hay habilidades básicas, o hay algunas, pero no todas.</i>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 3</b> <i>Todas las habilidades básicas</i>
<input type="checkbox"/> <b>Nivel 4</b> <i>Todas las habilidades básicas más cualquier habilidad avanzada</i>		
Notas:		

**INCORPORACIÓN DE MECANISMOS DE AFRONTAMIENTO Y SOLUCIONES PREVIAS**

El proveedor de salud debe respaldar la autonomía, el control y la capacidad del usuario para tomar decisiones que lo ayuden a enfrentar y resolver problemas. El proveedor de salud debe garantizar soluciones centradas en el usuario a lo largo del tratamiento, explorando cómo el usuario maneja los problemas, incluidas las soluciones exitosas anteriores (por ejemplo, '¿Qué ha hecho en el pasado para resolver un problema similar?' '¿Cómo se las arregló?'). Además de darle poder al usuario de pensar en soluciones si está luchando para recordar una estrategia pasada (por ejemplo, '¿Qué le sugeriría a un amigo en una situación similar?'). El proveedor de salud debe elogiar las soluciones anteriores hechas por el usuario y alentar mecanismos de afrontamientos positivos y seguros. El proveedor de salud debe desarrollar y fortalecer las habilidades de afrontamiento existentes del usuario para reforzar la capacidad y el control del usuario para enfrentar y resolver problemas.

**ROL DE JUEGO DE COMPETENCIA INDIVIDUAL**

**El capacitador le indica al proveedor de salud:** “Actuaré como su usuario. Mientras analiza uno de mis problemas, está explorando soluciones y formas de ayudarme a hacerle frente. Su función es comprender cómo me he enfrentado en el pasado y qué soluciones anteriores he usado o encontrar formas de resolver problemas similares con amigos. Puede comenzar preguntando sobre soluciones anteriores.”

El capacitador u otro actor capacitado debe actuar como el usuario para este juego de rol.

**El juego de rol presenta:** el proveedor de salud le pregunta acerca de las soluciones que utilizó anteriormente (por ejemplo, '¿Qué has hecho en el pasado por un problema similar?').

**El juego de rol debe "detenerse"** una vez que se ha evaluado la competencia **al seleccionar uno de los ítems** de valoración que se menciona a continuación o se han alcanzado 5 minutos

**Información para el Proveedor de Salud Mental durante el Juego de rol**

**No debería hacer**

- Descuidar o propiciar comportamientos dañinos de afrontamiento.
- Juzgar o criticar las técnicas de resolución de problemas del usuario.

**Debería hacer**

- Asegurar soluciones centradas en el usuario durante todo el tratamiento.
- Explorar las soluciones exitosas anteriores y los comportamientos de afrontamiento del usuario.
- Reforzar la capacidad y el control del usuario para hacer frente y resolver problemas.

*Instrucciones para el actor: Durante el juego de roles, proporcione ejemplos de afrontamiento positivo (por ejemplo, hacer manualidades) y afrontamiento negativo (gritar a otras personas, ingerir alcohol).*

Verifique todos los comportamientos que se mencionan en cada categoría.		
<b>Comportamientos poco útiles o potencialmente dañinos.</b>	<b>Habilidades básicas de soporte</b>	<b>Habilidades avanzadas de soporte</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Hace comentarios negativos sobre los mecanismos de afrontamiento del usuario (ej. eso no te va a ayudar)</li> <li><input type="checkbox"/> Fomenta mecanismos de afrontamiento poco saludables (ej. ingerir sustancias tóxicas).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Pregunta al usuario sobre los mecanismos de afrontamiento pasados o actuales (Ej., ¿cómo afrontó su problema?).</li> <li><input type="checkbox"/> Elogia al usuario por soluciones previas o actuales, que fue/fueron positivas o seguras.</li> <li><input type="checkbox"/> <i>Ninguna de las anteriores.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <i>Completa todas las habilidades básicas de soporte y, además:</i></li> <li><input type="checkbox"/> Continuamente alienta el uso de mecanismos de afrontamiento positivos.</li> <li><input type="checkbox"/> Reflexiona sobre las estrategias saludables previas y realiza una lluvia de ideas sobre las alternativas positivas.</li> </ul>
<p>Revisa el nivel que mejor se adecue (solo un nivel debe ser seleccionado)</p>		
<input type="checkbox"/> <b>Nivel 1</b> <i>Cualquier comportamiento no saludable</i>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 3</b>
	<i>No hay habilidades básicas, o hay algunas, pero no todas.</i>	<i>Todas las habilidades básicas</i>
		<input type="checkbox"/> <b>Nivel 4</b> <i>Todas las habilidades básicas más cualquier habilidad avanzada</i>
<p>Notas:</p>		

**Competencia 5.4: Planificación y Proceso:**  
**PSICOEDUCACIÓN Y USO DE TERMINOLOGÍA LOCAL**

El proveedor de salud debe explicar claramente al usuario cualquier información sobre sus problemas, (incluidos los antecedentes y las consecuencias), los planes o estrategias de tratamiento que puedan ayudar al usuario. El proveedor de salud debe realizar la psicoeducación utilizando el lenguaje local y los conceptos psicológicos, incluido el uso del modelo explicativo del usuario (por ejemplo, cómo percibe que el problema ha surgido; consulte el *punto 4.3*). El proveedor de salud también puede usar un ejemplo de un caso local relacionado con los problemas del usuario para ayudar a explicar. El proveedor de salud debe usar palabras y expresiones locales o comunes, usando terminología local acerca de la angustia, al explicar la salud mental y acerca del tratamiento, garantizando el uso de lenguaje no estigmatizante y consultar con el usuario para ver si comprende

**ROL DE JUEGO DE COMPETENCIA INDIVIDUAL**

**El capacitador le indica al proveedor de salud:** “Actuaré como su usuario. Después de la evaluación y la discusión, descubres que probablemente estoy luchando contra una forma de depresión. Su papel es el de explicar lo que esto significa en términos locales que puedo entender. Asegúrese de relacionar mis síntomas con mi modelo explicativo y las estrategias que pueden ayudar a aliviar mis síntomas”.

El capacitador u otro actor capacitado debe actuar como el usuario para este juego de rol.

**El juego de rol presenta** el proveedor de salud explicando la depresión en idioma local y conceptos psicológicos.

**El juego de rol debe "detenerse"** una vez que se ha evaluado la competencia **al seleccionar uno de los ítems** de valoración que se menciona a continuación o se han alcanzado 5 minutos

**Información para el Proveedor de Salud Mental durante el Juego de rol**

**No debería hacer**

- Usar lenguaje estigmatizante.
- Usar las palabras técnicas que el usuario no entiende.

**Debería hacer**

- Explique claramente la información sobre los problemas del usuario y las estrategias que pueden ayudar.
- Use terminología, expresiones y conceptos locales, incluido el modelo explicativo del usuario.
- Utilice un ejemplo de caso relacionado con los problemas de lo usuario y las estrategias empleadas.

Instrucciones para el actor: si el proveedor de salud mental no especializado usa términos técnicos, pregunte "qué significa eso" para ver si puede describirlo en lenguaje simple.

Verifique todos los comportamientos que se mencionan en cada categoría.		
Comportamientos poco útiles o potencialmente dañinos.	Habilidades básicas de soporte	Habilidades avanzadas de soporte
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Utiliza términos técnicos sin verificar la comprensión del usuario.</li> <li><input type="checkbox"/> Utiliza términos estigmatizantes acerca de la salud mental.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Realiza una psicoeducación precisa utilizando términos simples.</li> <li><input type="checkbox"/> En la psicoeducación, incluye conceptos locales y terminología apropiada.</li> <li><input type="checkbox"/> <i>Ninguna de las anteriores.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <i>Completa todas las habilidades básicas de soporte y, además:</i></li> <li><input type="checkbox"/> Incorpora en la psicoeducación, la descripción del problema que ha brindado el usuario.</li> <li><input type="checkbox"/> Verifica que el usuario comprenda la psicoeducación (Ej., pregunta si la información brindada es clara)</li> </ul>
<p>Revisa el nivel que mejor se adecue (solo un nivel debe ser seleccionado)</p>		
<input type="checkbox"/> <b>Nivel 1</b> <i>Cualquier comportamiento no saludable</i>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 2</b> <i>No hay habilidades básicas, o hay algunas, pero no todas.</i>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 3</b> <i>Todas las habilidades básicas</i>
<input type="checkbox"/> <b>Nivel 4</b> <i>Todas las habilidades básicas más cualquier habilidad avanzada</i>		
Notas:		

## Planificación y Proceso: Competencia 5.5

### ELICITACIÓN DE COMENTARIOS CUANDO SE PROPORCIONA ASESORÍA, SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES

El colaborador debe obtener los comentarios del usuario al brindar consejos, sugerencias y recomendaciones. Si el usuario le pide sugerencias al proveedor de salud mental, este puede ofrecer algunas sugerencias relacionadas con el problema del usuario y luego pedirle su opinión (por ejemplo, "¿Fue útil ese consejo?" "¿Hay algo que pueda probar de manera diferente?"). El proveedor de salud puede ofrecer una explicación y una reflexión sobre las sugerencias y recomendaciones discutidas.

### ROL DE JUEGO DE COMPETENCIA INDIVIDUAL

**El capacitador le indica al proveedor de salud:** "Actuaré como su usuario. Estoy luchando por resolver problemas, y te pido que me ayudes con ideas. Su función es ofrecer una sugerencia y obtener mis comentarios sobre la sugerencia. Empezaré pidiéndote que me ayudes".

El capacitador u otro actor capacitado debe actuar como el usuario para este juego de rol.

**Las funciones de juegos de rol** El " Usuario" le pide al proveedor de salud sugerencias para resolver un problema.

**El juego de rol debe "detenerse"** una vez que se ha **evaluado la** competencia **al seleccionar uno de los ítems de valoración que se menciona a continuación o se han alcanzado** 5 minutos:

### Información para el Proveedor de Salud Mental durante el Juego de rol

No debería hacer	Debería hacer
<ul style="list-style-type: none"> <li>Indica al usuario sobre qué hacer</li> <li>Dar sugerencias (potencialmente dañinas) sin explicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Obtener comentarios del usuario al brindar consejos, sugerencias y recomendaciones.</li> <li>Ofrecer aclaraciones y reflexiones sobre sugerencias y recomendaciones discutidas.</li> </ul>

*Instrucciones para el actor: si el proveedor de salud mental no especializado solicita comentarios sobre sugerencias, responda que algunos consejos son útiles, pero que algunos de ellos serían difíciles en su situación, luego pregunte si hay otras opciones o actividades.*

Verifique todos los comportamientos que se mencionan en cada categoría.		
Comportamientos poco útiles o potencialmente dañinos.	Habilidades básicas de soporte	Habilidades avanzadas de soporte
<input type="checkbox"/> Le dice al usuario qué hacer sin solicitar su retroalimentación. <input type="checkbox"/> Ofrece sugerencias poco saludables o negativas.	<input type="checkbox"/> Pide la retroalimentación del usuario para conocer si alguna sugerencia ofrecida es útil. <input type="checkbox"/> Proporciona aclaraciones, reformulaciones o sugerencias alternativas basadas en la retroalimentación. <input type="checkbox"/> <i>Ninguna de las anteriores.</i>	<input type="checkbox"/> <i>Completa todas las habilidades básicas de soporte y, además:</i> <input type="checkbox"/> Resume la retroalimentación proporcionada por el usuario y verifica si la interpretación es correcta.
Revisa el nivel que mejor se adecue (solo un nivel debe ser seleccionado)		
<input type="checkbox"/> <b>Nivel 1</b> <i>Cualquier comportamiento no saludable</i>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 2</b> <i>No hay habilidades básicas, o hay algunas, pero no todas.</i>	<input type="checkbox"/> <b>Nivel 3</b> <i>Todas las habilidades básicas</i>
<input type="checkbox"/> <b>Nivel 4</b> <i>Todas las habilidades básicas más cualquier habilidad avanzada</i>		
Notas:		

## Referencias

1. Kohrt BA, Jordan MJD, Rai S, et al. Competencia del terapeuta en salud mental global: desarrollo de la evaluación de mejora de la escala de calificación de factores terapéuticos comunes (ENACT). *Investigación y Terapia de Conducta* 2015; 69: 11-21.
2. Barth RP, Lee BR, Lindsey MA, y otros. Práctica basada en la evidencia en una encrucijada: la aparición oportuna de elementos comunes y factores comunes. *Investigación en Práctica de Trabajo Social* 2012; 22 (1): 108-19.
3. Kohrt BK, Jordan M, al. mi. Mejora de la Evaluación de Factores Terapéuticos Comunes (ENACT) Escala de Calificación. 2015.
4. WHO. Enfrentando Problemas Plus(PM +): ayuda psicológica individual para adultos con problemas de angustia en comunidades expuestas a la adversidad. Ginebra; 2016.
5. Chowdhary N, Dabholkar H, Velleman R, Dimidjian S, Fairburn C, Patel V. PREMIUM Manual de relaciones de consejería. En: Sangath, Medicina LSoHaT, editores.; 2013.
6. MUST. Programa de crianza: Plan Uganda Manual. En: McGill, editor. 2013.
7. Kumpfer K. El Programa de Familias Felices, manual del Líder de Grupo Infantil. En: (Tailandia) AbIRC, editor.; 2011.
8. Murray L, Dorsey S, Skavenski S, Metz K. Enfoque de tratamiento de elementos comunes (CETA) Manual del consejero (adulto): Líbano. En: Johns Hopkins University BSoPH, editor.; 2017.
9. Murray LK, Dorsey S, Haroz E, et al. Un enfoque de tratamiento de elementos comunes para problemas de salud mental en adultos en países de ingresos bajos y medios. *Práctica cognitiva y conductual* 2014; 21 (2): 111-23.
10. Chorpita BF, Daleiden EL, Weisz JR. Identificación y selección de los elementos comunes de las intervenciones basadas en la evidencia: un modelo de destilación y comparación. *Ment Health Serv Res* 2005; 7 (1): 5-20.
11. Chorpita BF, Daleiden EL, Weisz JR. Codificación de tratamientos psicosociales y manuales combinados. En: LLC P, editor. Versión 9/9/12 ed; 2008.
12. WHO. Terapia interpersonal grupal (TPI) para la depresión en: Universidad C, Organización WH, editores. Versión de prueba genérica de campo de la OMS 1.0 ed. Ginebra; 2016.
13. Benish SG, Quintana S, Wampold BE. La psicoterapia culturalmente adaptada y la legitimidad del mito: un meta-análisis de comparación directa. *Revista de psicología de consejería* 2011; 58 (3): 279-89.
14. WHO. Entrenamiento de habilidades para cuidadores, Guía de sesión. En: Organización WH, editor. Ginebra; 2018.
15. Anand A, Chowdhary N, Dimijian S, Patel V. Programa de actividades saludables. En: Sangath, Medicine LSoHT, editores.; 2013.
16. Dabholkar H, Nadkarni A, Velleman R, Patel V. Asesoramiento para problemas de alcohol (CAP). En: Medicina SLSOHaT, editor.; 2013.
17. WHO. Pensamiento saludable: un manual para el manejo psicosocial de la depresión perinatal. En: Organización WH, editor. Versión de prueba genérica de campo de la OMS 1.0 ed. Ginebra; 2015.
18. WHO. Autoayuda Plus (SH +). Manual del facilitador en: Organización WH, editor. Ginebra. Uganda RCT Versión 1 (Revisión de abril de 2018). ed; 2018.
19. Singla DR, Kohrt BA, Murray LK, Anand A, Chorpita BF, Patel V. Tratamientos psicológicos para el mundo: lecciones de países de ingresos bajos y medios. *Revisión anual de psicología clínica* 2017; **13** (abril): 5.1-5.33.

20. Singla DR, Kohrt BA, Murray LK, Anand A, Chorpita BF, Patel V. Material complementario: Tratamientos psicológicos para el mundo: lecciones de países de ingresos bajos y medios. *Revisión anual de psicología clínica* 2017; 13 (abril): 5.1-5.33.
21. Kohrt BA, Maharjan SM, Timsina D, Griffith JL. Aplicación de la etnopsicología nepalí a la psicoterapia para el tratamiento de las enfermedades mentales y la prevención del suicidio entre los refugiados de Bhután. *Anales de Práctica Antropológica* 2012; **36** (1): 88-112.
22. Kaiser BN, Haroz EE, Kohrt BA, Bolton PA, Bass JK, Hinton DE. “Pensar demasiado”: una revisión sistemática de un lenguaje común de angustia. *Ciencias Sociales y Medicina* 2015; 147: 170-83.
23. Kohrt BA, Harper I. Navegación de diagnósticos: comprensión de las relaciones mente-cuerpo, salud mental y estigma en Nepal. *Cultura, Medicina y Psiquiatría* 2008; **32** (4): 462-91.