

EL CONTROL DE LA CONDUCTA A TRAVÉS DEL TRABAJO SISTEMÁTICO DE LAS NORMAS DE CLASE

CUESTIONES PREVIAS

1. Hay que tomarse un tiempo para trabajar las normas del aula de forma adecuada.
2. Invertir tiempo en ello nos facilitará que el trabajo posteriormente en clase sea más fluido.
3. Con las normas ponemos a los niños unos límites en la clase que les ayudan a saber cómo tienen que comportarse y a autorregular su comportamiento. Por eso es importante definirlos bien, e irlos trabajando escalonadamente.
4. Las normas ayudan además a ofrecer un ambiente más estructurado y predecible, por lo que aportan seguridad a los alumnos (saben cómo funciona el ambiente que les rodea). Por eso han de ser conocidas previamente por ellos aquellas conductas a castigar o premiar.
5. Concretar estas normas es importante. Esto hace que, aunque las sepan, las tengan más presentes.
6. Se acuerdan con los alumnos las normas que incluimos en el programa. Estas normas deben ser pocas inicialmente, luego podremos ir incorporando más.
7. Se deben construir de manera que demos la guía de lo que queremos que hagan, evitando el “NO”, es decir, en lugar de “NO LEVANTARSE MIENTRAS TRABAJAMOS” se redactará “PERMANECEMOS SENTADOS MIENTRAS TRABAJAMOS”. De esta manera el alumno sabe qué es lo que tiene que hacer, le damos la pauta y le recordamos la conducta apropiada.
8. Las normas estarán a la vista y se apoyarán con imágenes. Esto hace que estén más presentes. Se les debe dar en el aula un espacio destacado y ser bien visibles.
9. Empezaremos por aquellas que nos permitan trabajar en el aula con los alumnos, por ejemplo: prestar atención al profesor cuando explica, permanecer sentados mientras trabajamos, levantamos la mano para hablar durante la explicación, somos respetuosos con los compañeros y profesor, si necesitamos hablar lo hacemos bajito.
10. Al inicio del programa, es necesario recordar las normas a menudo, por ejemplo, al iniciar la jornada, al iniciar cada clase ...luego podremos hacerlo diariamente, o cada equis días, pero nunca dejar de recordarlas periódicamente. Aunque las sepan, hay que hacerlas presentes recordándolas de vez en cuando.
11. También hay que explicar frecuentemente al principio en qué consiste la técnica, y cuáles son las recompensas/consecuencias negativas.



SPE A5 ALTEA
CONSELLERIA D'EDUCACIÓ

12. Es importante aplicar los refuerzos o castigos del programa (puntos o ausencia de ellos, y por lo tanto cambios de color en el semáforo) **SÓLO CON AQUELLAS NORMAS QUE ESTEMOS TRABAJANDO** o que hayamos pactado con los alumnos premiar o castigar, además de por lo señalado en los puntos 3, 4 y 5, por el siguiente motivo:
- a) Uno de los objetivos del programa es dar al alumno, sobre todo a los más disruptivos, la oportunidad de introducirse en una dinámica de conducta positiva y motivarlos para ello. Acotar las normas por las que premiamos favorece introducirse en esa dinámica, puesto que las conductas a seguir son menos en cantidad, más explícitas, más concretas, más conocidas.
- Será más fácil **ESTAR AL TANTO** de que tengo que atender+hablar bajito+respetar al compañero, que **estar al tanto** de que “me tengo que portar bien”, que incluye un rango de conductas mucho más amplio y que en ocasiones puede ser bastante subjetivo.
- Será más fácil ser premiado por un conjunto de conductas limitado y definido que ser premiado por un conjunto de conductas que no tengo tan presentes, y que aunque se supone que sé y a menudo sabré, puede ser que no.
- Y todo aquello que favorezca el que yo sea premiado y reforzado ayudará a que me vea más capaz de participar en una dinámica positiva de comportamiento, y pueda contrastar mi imagen negativa con una más positiva a la que desearé dar continuidad.
- b) Eso no significa no aplicar consecuencias al resto de las conductas “no adecuadas” que ocurran. Pero esas consecuencias deberán ir al margen del programa de premios puesto que **no han sido acordadas con ellos**. Si consideramos que se trata de una conducta con necesidad de ser trabajada, deberemos incluirla en el el repertorio de normas a trabajar.

CUMPLIR LAS NORMAS

- Estableceremos un sistema de refuerzos y coste de respuesta por cumplirlas o no.
- Nos ayudarán los alumnos a elegir la lista de premios (se proponen unos cuantos más adelante).
- Fabricaremos un “SEMÁFORO”:
 - 1) Plastificamos tres cartulinas en tamaño DIN A3 (rojo, amarillo, verde). La verde la tendremos dividida horizontalmente en dos partes con una línea.
 - 2) Pegamos los nombres (o ponemos la foto) de todos los alumnos en la parte de abajo con blue-tac, o con velcro.
 - 3) Todos los alumnos parten del color verde en cada sesión (o en cada periodo de tiempo que establezcamos: antes de ir a comer y después, antes de cada patio ...).
 - 4) Si un alumno incumple la norma sube de color (**IMPORTANTE: previo aviso, ver más adelante**).
 - 5) Los alumnos que permanecen toda la sesión en el verde, consiguen premio (2tickets o 2 puntos verdes). Ejemplo de tickets en ANEXO I.
 - 6) Los alumnos que se quedan en el amarillo consiguen la mitad de premio (1ticket o 1 punto verde).
 - 7) Los alumnos que pasan al rojo no consiguen ticket o punto verde.
 - 8) En la sesión o período de tiempo pactado, una vez que se ha cambiado de color, no se retorna. Nuestra conducta ha tenido unas consecuencias. Si no aplicamos las consecuencias pactadas, no tiene sentido establecer ese pacto. En el siguiente periodo de tiempo, volvemos a tener la oportunidad de ganar premio, puesto que todos

volvemos a partir del verde. Por eso utilizamos los avisos, y por eso establecemos periodos de tiempo relativamente cortos, para que la oportunidad de redirigir nuestro comportamiento ocurra en breve.

LOS AVISOS

- Cuando un alumno incumple una norma, hemos de avisarle de las consecuencias aunque ya las sepa. Una vez avisado, podemos aplicar la consecuencia.
- Recordaremos la norma al grupo cuando algún alumno/s la esté incumpliendo, asegurándonos de que el alumno nos esté escuchando.
- Si el niño la vuelve a incumplir daremos un aviso al niño que no la cumple para que redirija su comportamiento, avisándole de la consecuencia.
- Si no redirige aplicaremos consecuencia pactada previamente (cambio de color) y conocida por el alumno.
- Pasar a la segunda parte de la cartulina verde (parte de arriba de la línea) es un aviso de que se “acerca peligrosamente” al cambio de color (que ya tiene consecuencias). Una vez que los alumnos ya sepan la dinámica de funcionamiento, no tendremos que avisarle verbalmente, tan solo, mientras seguimos dando clase, y **asegurándonos de que nos ve**, le acercamos al cambio de color, y seguimos con la clase sin entrar a discutir.
- El número de avisos que demos antes de acercarnos al alumno dependerá del clima de nuestro propio grupo, y habrá que valorarlo en cada caso.
- En general, puede ser una buena forma de empezar dar un primer aviso oral al grupo recordando la norma que está siendo incumplida, pero sin mencionar a nadie en particular. Por ejemplo, diciendo: “Atención, acordaros de que mientras la maestra habla, tenemos que permanecer en silencio” (y señalamos la imagen de la norma, asegurándonos especialmente de que ese alumno está escuchando el aviso). El segundo aviso puede ser en forma de acercamiento al cambio de color (asegurándonos de que el alumno nos ve), y a la tercera, ya la consecuencia (cambio de color).

LOS TICKETS

- 1) Reservaremos una caja donde iremos metiendo los tickets de los alumnos en cada una de las sesiones (ejemplo de tickets en ANEXO I).
- 2) Los tickets se canjearán una vez a la semana por premios, que valdrán cada uno una cantidad de tickets determinada. Hay que reservar un rato de alguna sesión para hacer el canjeo de premios y cumplir siempre con esa reserva de tiempo para esta actividad. El momento del canjeo de tickets es importante, pues es el elemento reforzador más potente del programa.
- 3) Al finalizar el periodo de tiempo pactado, un miembro de cada equipo(*) coge un taco de tickets y reparte a cada miembro de su equipo los que le correspondan según el color del semáforo en el que esté.
- 4) Cada alumno escribe su nombre detrás del ticket y lo mete en la caja de tickets.
- 5) Al principio, esto llevará tiempo pero con la práctica se dinamizará el proceso y los alumnos invertirán en ello cada vez menos minutos.
- 6) Es una forma también de asignarles una responsabilidad que puede ir rotando.
- 7) Tenemos que advertirles de que con esta responsabilidad confiamos en ellos y que deben entregar a cada niño el número de tickets que le corresponda.



SPE A5 ALTEA
CONSELLERIA D'EDUCACIÓ

- 8) Al final de cada periodo pactado, los alumnos meterán los tickets con su nombre escrito detrás en la urna. Esto lo tienen que hacer ellos, porque en sí mismo constituye un refuerzo en cada sesión (o periodo pactado).

(*)Si en el aula se trabaja por equipos, los responsables se encargan de supervisar sólo a los miembros de su equipo. Si en el aula no se trabaja por equipos, podemos hacer tres o cuatro divisiones de la lista a modo de equipo, y en cada una de esas divisiones asignar rotativamente la responsabilidad a un alumno.

LOS PUNTOS VERDES

- Se elabora una tabla en la que figuren los nombres o fotos de los alumnos en la columna vertical, y con casillas en la columna horizontal para ir poniendo los puntos de cada alumno.
- Hay que procurar que esta tabla sea grande puesto que será un elemento reforzador en sí mismo y servirá de refuerzo inmediato y de recuerdo del reforzador demorado (el premio del final de la semana, ver más abajo).
- Los puntos se pueden poner con gomets o pintarlos.
- Puede ser un encargado del equipo(*) cada día el que añada los puntos a cada miembro de su equipo (en cada periodo de tiempo pactado).

(*)Si en el aula se trabaja por equipos, los responsables se encargan de supervisar sólo a los miembros de su equipo. Si en el aula no se trabaja por equipos, podemos hacer tres o cuatro divisiones de la lista, y en cada una de esas divisiones asignar rotativamente la responsabilidad a un alumno.

LOS PREMIOS

Ejemplos:

- Me siento con quien quiera dos días.
- Una chuche/una galleta
- Un cromó de mi personaje favorito (pueden elegir ellos los personajes, y nos da mucho juego porque renovamos los cromos y podemos renovar personajes).
- Una medalla de buen comportamiento.
- 0.5 más en la nota de un examen.
- Etc...

Podemos proponer en una sesión con los alumnos que nos ofrezcan sugerencias de más premios, incluiremos en la lista aquellos elegidos por ellos que sean viables.

Si nos sale una posible lista de premios muy larga, reservaremos alguno para ir renovándolos cada cierto tiempo.

Es importante que haya un **CARTEL A LA VISTA** en la clase con los premios (imagen) y el número de tickets o puntos que cuesta cada uno (en número y en dibujo). Si utilizamos la opción del cartel de puntos, será bueno que este cartel esté debajo del de los premios, así los alumnos irán teniendo visualmente una imagen del número de puntos que llevan para conseguir su premio (ejemplo de cartel de premios en ANEXO II).

Para saber qué precio de tickets o puntos poner a cada premio tendremos en cuenta: el máximo número de tickets que pueden conseguir en una semana, proponer premios asequibles para todos los "bolsillos" y que los casos más conflictivos no se desmotiven... (el "precio" de los premios es un asunto que debe ser bien estudiado).



SPE A5 ALTEA
CONSELLERIA D'EDUCACIÓ

Pueden valorar la opción de dejar tickets sin gastar para acumular y conseguir un premio “mejor” la semana siguiente.

Se puede hacer también un premio extraordinario en forma de diploma para que lleven a casa los alumnos que hayan conseguido estar en el verde toda la semana. Esto supondrá informar a los padres del sistema, pues el refuerzo pasa por el reconocimiento parental (ejemplo de circular en ANEXO III).



POSIBILIDADES DEL PROGRAMA

1. EN INFANTIL: se puede utilizar también el semáforo combinado con un sistema de premios más inmediato, o sistemas visuales de “demora de la recompensa” más sencillos. Por ejemplo, en 3 años podemos poner una cara sonriente plastificada y grande pegada detrás de la silla de cada alumno. Llegar al rojo supondrá retirar la cara. Mantener la cara hasta el final del día supondrá un premio diario (cada día uno: cara sonriente en la agenda, una galleta, un cromó, un abrazo ...) que anunciaremos por ejemplo en la asamblea y cuya foto pegaremos en la pizarra para que tengan presente todo el día. Las normas se pueden ir introduciendo una a una. La orientadora os puede asesorar en la forma de concretar el programa para esta etapa.
2. Este programa nos puede servir, sobre todo en los cursos superiores, para **TRABAJAR OTROS HÁBITOS** y dar otras responsabilidades. Por ejemplo, podemos dar puntos a quien traiga los deberes, a quien participe de todas las tareas propuestas en clase, a quien traiga el material, apuntarse deberes en la agenda ..., y asignar responsables rotativos de supervisar cada uno de estos aspectos. Si en el aula se trabaja por equipos, los responsables se encargan de supervisar sólo a los miembros de su equipo. Si en el aula no se trabaja por equipos, podemos hacer tres o cuatro divisiones de la lista, y en cada una de esas divisiones asignar rotativamente la responsabilidad a un alumno.
3. Se pueden valorar versiones con “coste de respuesta”, también mejor para cursos superiores, en las que los alumnos parten con un “saldo de puntos” que pueden ampliar, y en las que llegar al rojo supone “perder punto”. La orientadora os puede asesorar sobre esta versión.



OTROS FACTORES QUE NOS AYUDAN EN EL CONTROL DE LA CONDUCTA.

1. Para reforzar visualmente los momentos en que los alumnos han de escuchar o pueden hablar, podemos imprimir en tamaño DIN A3 una oreja grande y una boca grande que pegaremos en un lugar visible en la pizarra en los momentos que corresponda (la oreja cuando toca escuchar, la boca cuando pueden participar). Junto a la boca, podemos también colocar un graduador del volumen de voz (ejemplo ANEXO IV) para señalar si tienen que hablar bajito, o pueden más alto.
2. Los “momentos muertos” son caldo de cultivo para la aparición de conductas disruptivas. De ahí la importancia de la programación de las sesiones.
3. Resulta muy positivo también presentar a nuestros alumnos al iniciar la clase una explicación general de lo que vamos a hacer, e irles anticipando cada cambio de actividad detallándoles qué y cómo esperamos que hagan en cada una de ellas, el tiempo del que dispondrán y el que les va quedando, etc.
4. Evitaremos las prisas, y pensaremos a la hora de programar que existen diferentes ritmos de trabajo. Será más fácil si programamos para que los niveles más bajos puedan seguir y cumplir con éxito en la sesión, y preparamos actividades de ampliación para los más adelantados.
5. Un alumno que no trabaja a su nivel no estará motivado ni capacitado para realizar la actividad que se le propone. Será candidato a mostrar conductas disruptivas, pues no podrá concentrarse en realizar la actividad propuesta y “se concentrará” en actividades que en unos casos no distorsionarán la dinámica del aula (x ej pensar en la inmortalidad del cangrejo) y en otros sí (x ej me entretengo tirándole gomitas al compañero). De ahí la importancia añadida de conocer el nivel de nuestros alumnos y proponerles tareas asequibles y significativas para ellos.