



CONDUCTA	FECHA	HORA	PERSONAL Y ALUMNOS PRESENTES	DURACIÓN	RESPUESTA PARA QUE SE CALME	CONSECUENCIA
<p>Aprovecha el ambiente distendido del comedor para gritar y molestar a los compañeros de la mesa. La monitora le llama la atención y lo coloca en otra mesa.</p> <p>Se niega a cambiarse, llora, grita y se enfada. Pega a la monitora y le arraña porque no acepta el castigo.</p>	27/10/16	13:00	<p>Monitora: Isabel</p> <p>Compañeros de mesa: Anabel, Elisa, Mario y Vicente.</p>	<p>Todo el tiempo de comedor, tiempo de ocio incluido.</p>	<p>La monitora le acompaña a la sala de relajación. Una vez calmado, pasados unos 20 minutos, vuelven al comedor para que termine de comer.</p>	<p>Si se comporta de esta manera, no participará en los talleres que se realizan después de la comida.</p>
<p>Se niega a trabajar. Grita, llora y patalea, quitándose los zapatos y lanzándolos.</p>	28/10/16	9:30	<p>Docente: Cristina</p> <p>Educadora: Teresa</p> <p>Compañeros del aula: Fran, Alberto, Juanma, Marta, Ximo y Adam.</p>	<p>Durante 20 minutos después del tiempo de asamblea.</p>	<p>Se le dirige al rincón de la calma del aula, donde tenemos objetos con los que se relajan. Una vez calmado, se le muestra el cartel donde se representa la acción negativa que acaba de realizar y qué es lo que debe hacer bien. Si se trata de una conducta nueva, la dibujamos en el momento. También utilizamos "Pictotraductor" o "Dictapicto" para explicarlo con apoyo visual.</p> <p>En este caso, le pedimos que no grite ni lance objetos. En su lugar, debe expresar con el comunicador qué es lo que quiere hacer.</p>	<p>Coloca en su calendario de comportamiento una cara roja de enfado. Este calendario está en su agenda diaria con la cual nos comunicamos por escrito con los padres.</p> <p>También contamos en clase con un medidor de emociones donde están representadas las básicas. Cada alumno tiene su foto y nombre colocado en una pinza para colocarla en la emoción que están sintiendo.</p>



Cristina García López

@cristinamayl

1. Carteles con las conductas disruptivas que pretendemos reducir y qué conducta esperamos de estudiante.
2. Caja de relajación. Se hace un análisis previo de qué objetos les calma.
3. Ejemplo de uso de "Pictotraductor" para modificar la conducta.



1



2



3

