

Manual de Apoyo para Docentes:

# ESTRATEGIAS DE MANEJO CONDUCTUAL EN AULA

---

Creado a partir de experiencias concretas en

Recoleta y Puente Alto



Lic. Macarena Barrera Poblete; Lic. Paulina Valencia Flores

Noviembre, 2008

## ÍNDICE

Introducción	3
Definición del contexto de la intervención	5
Capítulo I: Aspectos Teóricos Fundamentales	6
1. Enfoque del programa	7
2. Contextualización de las estrategias utilizadas	8
Capítulo II: Las primeras tareas del docente	10
1. Los objetivos de la clase	11
2. Las expectativas de conducta de la clase	14
3. Enseñar las expectativas a la clase	15
Capítulo III: Estrategias para manejar el aula	16
1. Estrategia “Expectativas de Conducta”	19
2. Estrategias “Señales de Alerta”	22
3. Estrategias “Sistema de Refuerzo Positivo”	26
4. Estrategia “Análisis Funcional del Comportamiento”	48
5. Estrategia “Relajación”	54
6. Estrategia “Reunión de Apoderados”	55



## INTRODUCCIÓN<sup>1</sup>

La escuela, entre otras cosas, genera mecanismos de disciplina, que sientan las bases por las que todos los alumnos y alumnas deben responder y comportarse en las distintas situaciones y contextos que suceden dentro del establecimiento. Uno de estos lugares y quizás el principal, es el aula.

En el aula interactúan estudiantes y docentes, con el fin de establecer procesos de enseñanza – aprendizaje de contenidos y valores de manera adecuada y eficaz. Cada profesor o profesora tiene expectativas y rutinas específicas para su clase, aunque se ciñen por el sistema que rige a toda la escuela.

Es en este contexto, donde elaborar y establecer pautas de manejo conductual en el aula se vuelve fundamental, para lograr responder a las demandas, responsabilidades y desafíos que plantea el salón de clases.

Un ambiente eficaz en el aula comienza por la organización de la sala de clases, donde los docentes deben tener estrategias para enseñar las conductas apropiadas y manejar las conductas problemáticas dentro del aula.

El manejo del aula es una tarea que requiere comprender que los alumnos y alumnas no reconocen de manera instintiva lo que se espera de ellos, sino que requieren que se les enseñe y se les proporcione retroalimentación positiva y constructiva hasta que la conducta se convierta en una parte automática de la rutina diaria dentro de la sala.

A partir de lo anterior, se establece la necesidad de una planificación cuidadosa, que permita utilizar estrategias adecuadas y escoger recompensas que permitan aumentar la conducta positiva y disminuir la conducta problema.

El manejo conductual en aula, es una tarea que requiere de esfuerzo, perseverancia y dedicación para ser implementado de manera eficaz en la sala de clases, donde el docente tiene un rol fundamental para apoyar a sus estudiantes.

Debido a esto, el presente material se establece como una guía para cooperar, apoyar y entregar ideas a los docentes, sobre estrategias para mejorar los procedimientos y mecanismos que se llevan a cabo en el aula con los alumnos y alumnas.

---

<sup>1</sup> Fuente: Sprague & Golly (2005). Best Behavior: Building Positive Behavior Support in Schools. Sopris West Educational Services.

Este manual de manejo en el aula, ofrece apoyo tanto al docente como a los alumnos, propiciando un mejor comportamiento dentro de la sala de clases, a través de estrategias simples pero eficaces para mejorar los resultados de conducta.

Así, este material aporta una serie de destrezas y conocimientos nuevos, por medio de métodos eficaces para realizar con los alumnos en el aula escolar, ya sea para la totalidad del grupo curso o para algunos individuos que son conflictivos e indisciplinados.

De esta forma, este manual establece mecanismos que permiten mejorar la disciplina en el aula, basándose en el enfoque llamado “Apoyo Conductual Eficaz” (Effective Behavioral Support (EBS)<sup>2</sup>, desarrollado en la Universidad de Oregon y el Centro Nacional de Intervenciones y Fomento de Conductas Positivas ([www.pbis.org](http://www.pbis.org)), centro de investigación financiado por la Oficina de Programas Especiales de Educación.

Por todo lo anterior, la meta de este manual es facilitar el adecuado desarrollo de las clases dentro del aula escolar, mejorando el logro académico, las relaciones interpersonales y el desarrollo social saludable de los niños y jóvenes en un medio que contribuya al aprendizaje.

En relación a los contenidos del manual es preciso mencionar que se divide en tres partes. La primera de ellas, contempla los aspectos teóricos, sobre los cuáles se ha basado la construcción de éste. Una segunda parte se refiere a las actividades necesarias de realizar antes de implementar cualquiera de las herramientas que se señalan en la última fase, donde se describe cada estrategias de manejo conductual en el aula para ser aplicada dentro de la sala de clases.

---

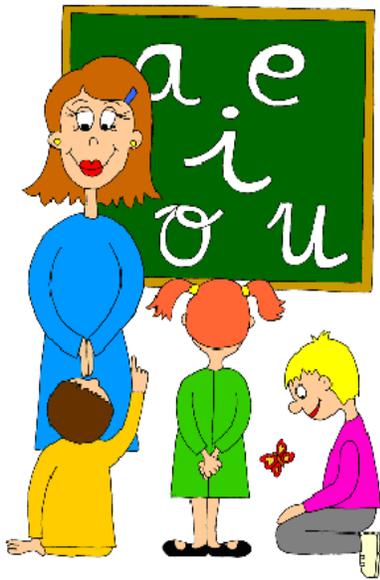
<sup>2</sup> Sprague, Sugai, & Walter, 1998; Sprague et al., 2001; Sugai & Horner, 1994

## DEFINICIÓN DEL CONTEXTO DE APLICACIÓN

El proyecto de apoyo en manejo conductual en aula, se realizó en dos escuelas pertenecientes a la comuna de Recoleta (Programa Recoleta en Buena) y en una escuela de la comuna de Puente Alto, las cuales son parte del Programa Paz Educa, de Fundación Paz Ciudadana<sup>3</sup>.

Estas escuelas son: D-133 Puerto Rico, E-148 Victor Cuccuini y Escuela Padre Hurtado. Todas pertenecientes al sistema municipalizado.

En la primera de estas escuelas de Recoleta se trabajó con dos docentes que realizan clases en cuarto año básico y en la segunda, se apoyó a un docente que ejerce docencia en séptimo básico. En la escuela Padre Hurtado de Puente Alto se trabajó con 2 docentes, uno realiza clases en primer año básico y el otro en octavo básico.



El período de intervención comenzó en abril del año 2008, finalizando a mediados del mes de julio del mismo año, en ambas comunas.

Los profesores se ofrecieron en forma voluntaria para llevar a cabo la aplicación de las estrategias en su aula.

<sup>3</sup> Ambos programas se basan en una metodología conocida como “positive behavior support” o “fomento del comportamiento positivo”, desarrollado en la Universidad de Oregon en E.E.U.U. Para mayor detalle ver: <http://darkwing.uoregon.edu/~ivdb/>

# Capítulo I

---

## ASPECTOS TEÓRICOS FUNDAMENTALES

## I. ENFOQUE DEL PROGRAMA

El enfoque del presente programa, propuesto por el autor antes mencionado, se denomina “*Positive Behavior Supports*” (<http://www.pbis.org/main.htm>), el cual cuenta con las siguientes características:

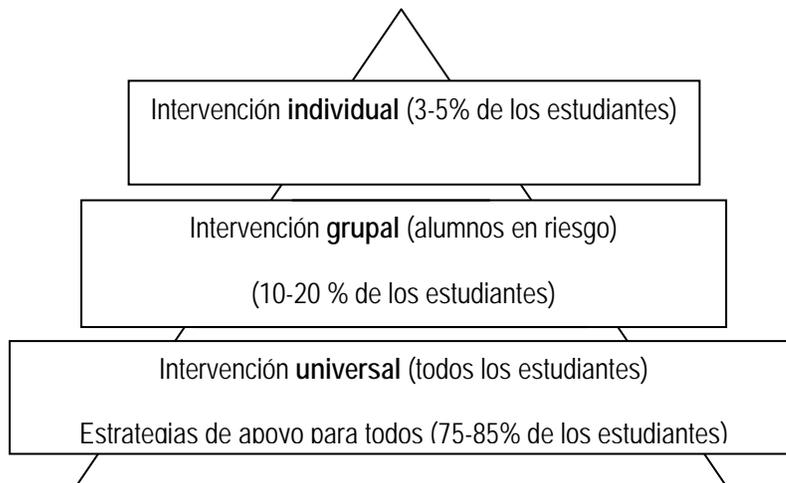
Es **integral**, puesto que aborda intervenciones en el nivel escolar, de sala de clases, familiar e individual.

El enfocar la prevención de la violencia escolar de forma organizacional y sistémica ha sido evaluado positivamente tanto en Europa como Norteamérica. En Estados Unidos, por ejemplo, ha influido en las políticas federales y estatales de prevención, las que buscan promover la creación de escuelas seguras y sanas (*safe and healthy schools*). De acuerdo a este enfoque<sup>4</sup>, las principales fuentes de vulnerabilidad de un establecimiento escolar a la violencia o factores de riesgo que deben ser analizados son:

- El diseño, uso y supervisión del recinto escolar.
- Las prácticas administrativas y de gestión del establecimiento.
- Las características de la comunidad a la que sirve.
- Las características de los alumnos que asisten al establecimiento.

Es **preventivo**, ya que se dirige a todos los estudiantes del colegio y no sólo a aquellos que presentan más conductas conflictivas. Desde este punto de vista no se ataca solamente el síntoma o la presencia del conflicto, sino que se pretende intervenir antes de su aparición.

Ello se grafica mediante la siguiente ilustración:



<sup>4</sup> Sprague & Walker, 2005

De esta ilustración se desprenden estrategias para cada uno de los niveles de la pirámide:

**a) Universal:**

Acciones dirigidas a todos los estudiantes y que se centran en:

- enseñanza de habilidades sociales
- disciplina positiva y proactiva
- enseñanza de expectativas de comportamiento en la escuela
- supervisión y monitoreo efectivo
- sistemas de refuerzo positivos
- disciplina firme, justa y correctiva

**b) Grupal:**

Acciones dirigidas a estudiantes en riesgo, por lo que se trabaja en algunos cursos o grupos pequeños de alumnos en los siguientes temas:

- enseñanza intensiva de habilidades sociales
- programas de auto-manejo
- mentores adultos
- apoyo académico reforzado

**c) Intensivo/focalizado:**

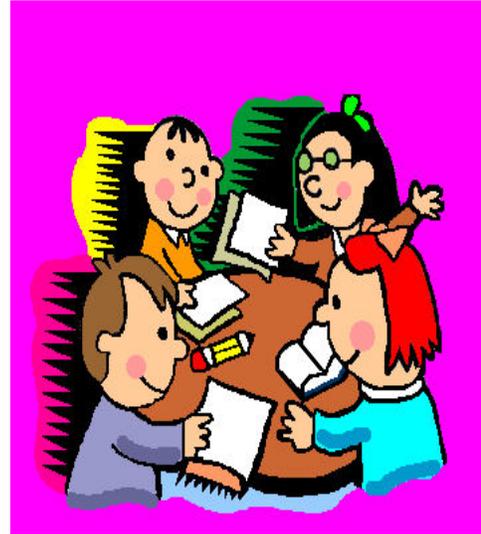
Acciones dirigidas a alumnos de alto riesgo, contemplando intervenciones individuales en:

- enseñanza intensiva de habilidades sociales
- planes de manejo individual de comportamiento
- capacitación y colaboración con padres
- colaboración de múltiples servicios en red

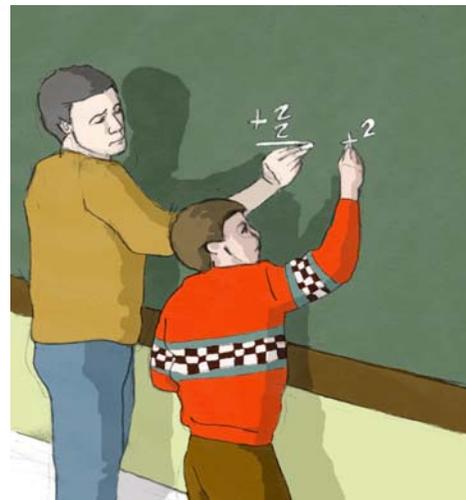
## II. CONTEXTUALIZACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS UTILIZADAS

Las estrategias utilizadas durante el proyecto de intervención, se han categorizado a partir de los planteamientos de Keneth y Ben (2000). Esta división es la siguiente:

1. **Estrategias cooperativas:** en este tipo de estrategia los estudiantes trabajan en grupos por una recompensa común. También es llamado de la “responsabilidad moral”, pues la meta es compartida por un grupo de alumnos y alumnas, donde las actividades y los esfuerzos se encaminan hacia la meta en común. Esta estructura de meta requiere de interdependencia social, es decir, compartiendo la responsabilidad por lograr la recompensa, e invoca sanciones negativas por no cumplir con la parte que le corresponde a cada uno.



2. **Estrategias individuales:** este método de estrategias tiene una estructura de meta donde las recompensas de un estudiante son independientes de las que reciben los demás compañeros de clase, ya que depende sólo del comportamiento del alumno o alumna en cuestión.



3. **Estrategias competitivas:** en el último estilo de estrategias, las recompensas se otorgan a algunos estudiantes que se reconocen como los mejores alumnos y alumnas dentro de la actividad que se ha propuesto en el aula para alcanzar la meta.

Entonces, las estrategias para intervenir en el aula que se presentarán en la segunda parte de este manual, tienen estrecha relación con la categorización realizada anteriormente. De esta forma, se busca organizar el manejo conductual en el aula a través de la sana competencia, el logro personal y/o el bien común del grupo.

# Capítulo II

---

## LAS PRIMERAS TAREAS DEL DOCENTE



## 2ª etapa: Definir las expectativas de conducta de la clase

Tras elaborar los objetivos para la clase, es sumamente necesario presentarlos a los alumnos y alumnas, pues ellos deben conocer qué se pretende lograr en las clases que se realizarán durante el año escolar, mostrándoles cuál será el rol que cada uno de ellos debe cumplir para que lo planificado funciones de manera óptima.

A partir de ello, es necesario establecer cuales serán las expectativas de conducta que se establecerán para el aula.

Las expectativas de conducta permiten guiar el comportamiento de los niños y niñas, estableciendo lo que se espera de ellos, y fortalecen la supervisión del profesor. Sin embargo, se debe tener claro que el describir y establecer el comportamiento no garantiza que las conductas serán apropiadas.

Es necesario que los docentes formulen reglas claras, las establezcan y enseñen directamente a los estudiantes a través del desempeño, proporcionando supervisión y entregando retroalimentación positiva con frecuencia.

Establecer las expectativas de conducta es positivo tanto para el profesor o profesora jefe de un curso como para el docente que realiza horas de clases por asignatura. En este último caso, es de vital importancia tener un contacto directo con el profesor jefe del curso, para realizar un trabajo coordinado, donde se establezcan pautas comunes de comportamiento para los alumnos y alumnas del salón de clases.

**Normas para la clase (por ejemplo: respetar a los compañeros, escuchar al profesor, etc.)**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

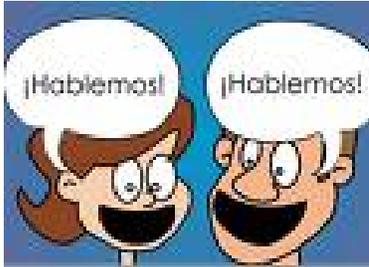


A continuación, un ejemplo de expectativas de conducta creadas para una clase:



**EXPECTATIVAS DE CONDUCTA**



<p>Escuchemos al profesor.</p> 	<p>Resolvamos los problemas conversando.</p> 
<p>Se amable con tus compañeros y compañeras.</p> 	<p>Completemos nuestros trabajos.</p> 
<p>Ten respeto por los otros.</p> 	<p>Volvamos en silencio a la sala.</p> 

### **3ª etapa: Enseñar las expectativas de conducta a la clase**

La última etapa de esta primera parte, es entregar la información a los alumnos y alumnas, teniendo claro que las expectativas enunciadas de forma clara comunican a los alumnos y alumnas lo que los profesores desean.

Es ideal y necesario para lograr este objetivo, tener un afiche (como el anterior) que permita a los alumnos leer las reglas que se han establecido para la clase.

Se puede pedir a un alumno o alumna que las lea y a los demás, que comenten cómo podrían lograr ese pedido. Desde esta etapa, es necesario comenzar a poner límites, manifestando que la persona que podrá opinar será aquella que mantenga el silencio en la sala, levante la mano y espere su turno, no el que grita o interrumpe lo que otros dicen.

Es necesario generar el mismo procedimiento, con todas las expectativas de conducta identificadas para la clase.

Además, en todas las estrategias para manejo conductual en aula que se utilicen con el curso, se deben tener presentes estas normas que guiarán el comportamiento de los alumnos y alumnas.

De esta forma, los alumnos y alumnas conocerán que es lo que se espera de ellos y su comportamiento, y el docente podrá reforzar las conductas que crea adecuadas y necesarias de destacar con el curso.

Por último, es necesario señalar que si alguna de las expectativas formuladas en un comienzo ha cumplido con su objetivo, es posible modificar el afiche y explicar, a través del modo señalado anteriormente, la nueva norma dentro del aula.

# Capítulo III

---

## ESTRATEGIAS DE MANEJO DE AULA

## **Estrategias para manejo conductual en aula**

Las estrategias para manejo del aula, permiten tener distintas herramientas o métodos que establecen y facilitan las formas que tiene el docente de llevar a cabo procedimientos en la sala de clases, sobre todo, cuando el comportamiento de los alumnos y alumnas afecta el desarrollo de la clase y el proceso de enseñanza aprendizaje efectivo.

Éstas contribuyen al profesor en la labor de explicar, hacer comprender, motivar, estimular y mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, en el curso en el que se está desempeñando, facilitando y contribuyendo a una educación de calidad, donde la profesionalidad del docente cumple un rol primordial.

Es fundamental tener claro que, aunque las sanciones sirven para detener ciertas conductas, no es suficiente para lograr un aprendizaje significativo, de hecho, las estrategias reactivas agravan las conductas problemas debido a que el profesor dirige la mayor parte de su atención a las conductas inapropiadas, dejando de lado aquellas que son adecuadas en el aula. Por lo tanto, resulta de vital importancia comenzar a utilizar otras herramientas y estrategias que fortalezcan comportamientos más adaptativos en el aula, como por ejemplo los refuerzos positivos.

Este tipo de refuerzos, enseñan y mantienen habilidades que aumentan la capacidad del alumno para funcionar exitosamente en el colegio. Un ejemplo de refuerzo positivo sería hacer un reconocimiento público a aquel alumno que se comporta de forma adecuada en el aula, usar reconocimientos que los estudiantes quieran y enseñar los comportamientos nuevamente si las cosas no andan bien.

## La importancia de los refuerzos

Para aplicar el refuerzo positivo el alumno y la alumna deben mostrar comportamientos apropiados específicos que hayan sido seleccionados para ser reforzados.

En relación al refuerzo, es necesario tener claro que el presentarlo de manera inmediata, aumenta su eficacia. Cualquier retraso del refuerzo, disminuye la probabilidad de que el alumno o alumna asocie la recompensa con la conducta objetivo.

Las estrategias de refuerzo positivo deben ser coherentes para la conducta y los acuerdos tomados entre el docente y los estudiantes. Es necesario reforzar las conductas cada vez que se produzcan, ya que al pasarla inadvertida una segunda vez hará que el alumno o alumna se sienta confundido sobre la razón por la que fue reforzado.

Por último, lo ideal es tener presente que las altas tasas de refuerzo positivo han demostrado ser eficaces para aumentar la probabilidad de que los alumnos exhiban las conductas objetivo.

A medida que se presentan las distintas estrategias, aparecerán diversos refuerzos que se pueden utilizar en el contexto del aula.

Se debe tener claro que mientras más atención se pone al comportamiento bueno o malo, este más se intensifica.

## ESTRATEGIA

### “EXPECTATIVAS DE CONDUCTA Y COMPROMISO”

---

Esta actividad se debe realizar al comienzo del año en las clases con el curso y puede ser el punto de partida para la utilización de otras estrategias durante el año.

Sin embargo, también puede establecerse luego de comenzado el proceso, como una forma de mejorar los resultados de la clase.

Lo fundamental, es que los niños y niñas creen junto al docente el compromiso que van a adquirir en su calidad de alumnos de la institución y que el profesor también se haga parte de ello, realizando su propio compromiso en torno a su función dentro del aula.

El procedimiento para realizar esta estrategia es el siguiente:

- En primer lugar, el docente debe comentar los objetivos de la actividad: “establecer los acuerdos que se van a tomar para cumplir con las clases y hacerlas más agradables”.
- Conversar con los estudiantes a que cosas creen ellos se deben comprometer e ir realizando un punteo en la pizarra.
- Escoger las que se incluirán finalmente en el compromiso.
- El docente debe presentar los puntos a los que él se va a comprometer y les puede preguntar a los estudiantes que cosas agregarían ellos.
- Se leen por última vez los dos compromisos realizados. Es importante observar que todos deben estar en sentido positivo, es decir, hacia la realización de una buena conducta (por ejemplo: “No pelear con mis compañeros” por “Respetar a mis compañeros”)
- Se entregan los compromisos a los alumnos y alumnas para que los completen, llenen sus datos personales y los firmen, indicando que la firma es un signo muy importante en el que uno establece un acuerdo real con otra persona (anexo 8).
- Se puede dar la posibilidad de que ellos indiquen un punto, sólo uno, en que creen les va a ser difícil cumplir. Se debe evaluar.
- Se recogen los compromisos y el docente los guarda, por si es necesario volver a utilizarlos en instancias posteriores, como para recordar a los estudiantes el compromiso que adquirieron y firmaron.

### Ejemplos de Compromisos

#### **MI COMPROMISO**

*En la sala de clases yo me comprometo a*

---

---

---

---

---

---

---

*Firma*

*Nombre*

### COMPROMISO DE ALUMNOS Y ALUMNAS

Yo \_\_\_\_\_ del curso \_\_\_\_\_, me comprometo a que durante esta clase:

- ✓ \_\_\_\_\_
- ✓ \_\_\_\_\_
- ✓ \_\_\_\_\_
- ✓ \_\_\_\_\_
- ✓ \_\_\_\_\_
- ✓ \_\_\_\_\_
- ✓ \_\_\_\_\_

Este es un acuerdo que tomamos como grupo el día \_\_\_\_\_, y espero cumplirlo con responsabilidad.

\_\_\_\_\_  
Firma

### COMPROMISO DEL DOCENTE

Yo \_\_\_\_\_ del curso \_\_\_\_\_, me comprometo a que en mi labor como docente, durante esta clase:

- ✓ \_\_\_\_\_
- ✓ \_\_\_\_\_
- ✓ \_\_\_\_\_
- ✓ \_\_\_\_\_
- ✓ \_\_\_\_\_
- ✓ \_\_\_\_\_
- ✓ \_\_\_\_\_

Este es un acuerdo que tomé con el curso el día \_\_\_\_\_, y espero cumplirlo con responsabilidad.

\_\_\_\_\_  
Firma

## ESTRATEGIAS

### “SEÑALES DE ALERTA”

---

#### 1. ESTABLECER UNA SEÑAL DE ALERTA

Esta estrategia es una buena forma de llamar la atención de los estudiantes, antes de dar instrucciones o hacer anuncios, pues permite:

1. Disminuir la necesidad de tener que repetir.
2. Enseñar a los alumnos a escuchar respetuosamente a los demás.
3. Usar una herramienta preventiva para los alumnos y alumnas con conductas desafiantes.

Estas señales pueden ser verbales o utilizando algún sonido u objeto como una campana, un aplauso con ritmo, una luz, un instrumento musical (triangulo, maracas, entre otros).

Una señal verbal adecuada es: *“Atención por favor”*.

El procedimiento para llevar a cabo la estrategia es el siguiente:

- Explicar a los alumnos y alumnas que se comenzará a utilizar una señal que significa que el docente requiere de su completa atención.
- Mostrar la señal escogida, ya sea verbal o con algún objeto.
- Utilizar la estrategia y observar el comportamiento de los alumnos y alumnas frente a ella. Agradecer a todos quienes pusieron de su parte para responder adecuadamente a ella.
- Explicar los motivos por lo que se llamo su atención y pedirles que continúen trabajando de manera silenciosa y respetuosa con los compañeros.
- Utilizarla constantemente hasta que sea interiorizada por todos los integrantes del curso.

Esta estrategia permite, además, que los estudiantes trabajen una habilidad fundamental para establecer relaciones adecuadas con otros, ya que dejar de hacer ciertas actividades y escuchar en silencio cuando alguien habla es una habilidad social de respeto hacia los demás.

## 2. JUEGO DE LA TARJETA VERDE / ROJA

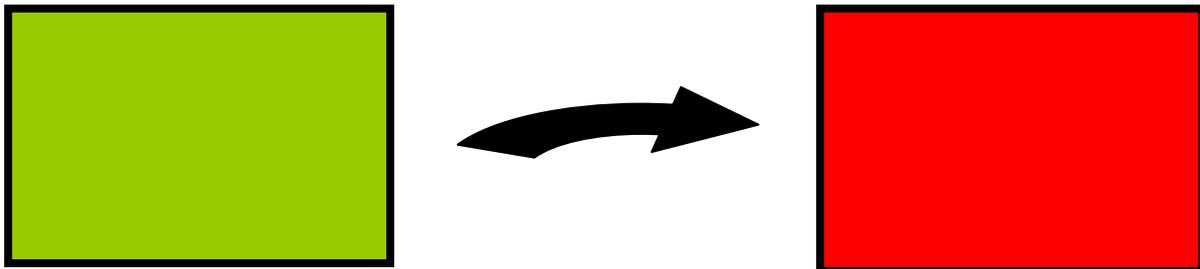
En esta estrategia se busca que los estudiantes intenten en conjunto obtener un buen comportamiento para posteriormente obtener un premio por el desempeño obtenido.

Si la tarjeta está en verde, es porque los estudiantes han realizado un buen comportamiento, en cambio, si está en roja, las conductas de la mayoría de los participantes no ha sido la adecuada. Si la tarjeta pasa la mayor parte del tiempo en verde, ganan, si pasa más en rojo, pierden (anexo 6).

El procedimiento para realizar la estrategia es la siguiente:

- Se les muestra a los alumnos y alumnas la tarjeta, que por un lado es verde y por el otro roja (sus medidas aproximadas son 28 x 20 cms).
- Se les explica el mecanismo del juego y que para que la tarjeta pase mayor tiempo en verde, ellos deben cumplir y respetar las expectativas de conducta para la clase.
- Para calcular el tiempo que la tarjeta pasa en verde o roja, el docente escribe en la pizarra verde y rojo, cada 5 o 10 minutos (depende del criterio del profesor) hace una marca dependiendo del color en que este la tarjeta.
- A medida que transcurre la clase, al observar mayor comportamiento problema, la tarjeta se cambia a roja, volviendo a verde, sólo cuando la conducta ha mejorado.
- Se le explican a los estudiantes los cambios de color, dando énfasis a los acuerdos tomados al comienzo de la clase y a las expectativas de conducta.
- Al finalizar la clase se hace un recuento de las marcas que hay en cada color y se les explica porqué obtuvieron o no el premio.

### TARJETA VERDE / ROJA



### 3. SEMÁFORO (TARJETA ROJO/AMARILLO/VERDE)<sup>5</sup>

Esta estrategia es una modificación de la tarjeta verde/roja de “Best Behavior” (Sprague y Golly, 2005), puesto que se hizo una adaptación de acuerdo a las necesidades del curso en el que se aplicó.

Se busca que los estudiantes intenten en conjunto obtener un buen comportamiento al interior del aula, mediante juegos y el establecimiento claro de los tiempos y momentos en los que pueden realizar alguna conducta.

Se parte de la base de tener 3 tarjetas, del color rojo, amarillo y verde, que formen un semáforo. La idea, es que cada color del semáforo indique que conductas deben realizar los niños en determinados momentos y tiempos, asimilándose a las representaciones reales de los colores del semáforo. Para ello antes de empezar con la estrategia se les explica a los alumnos las conductas esperadas de forma concreta y delimitada, por cada uno de los colores, por ejemplo:

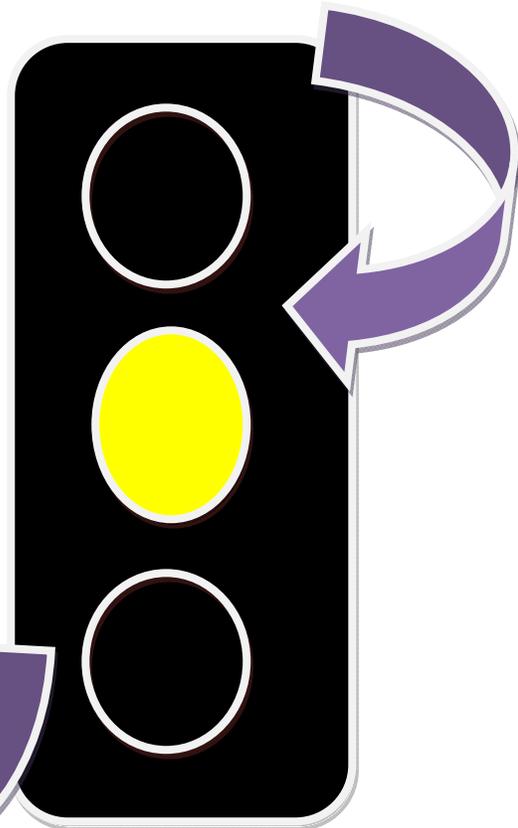
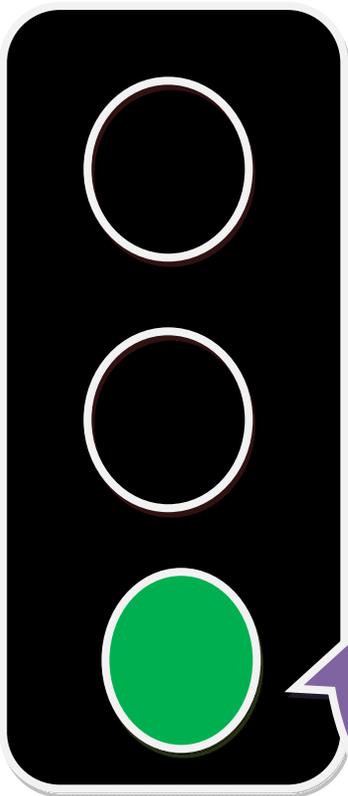
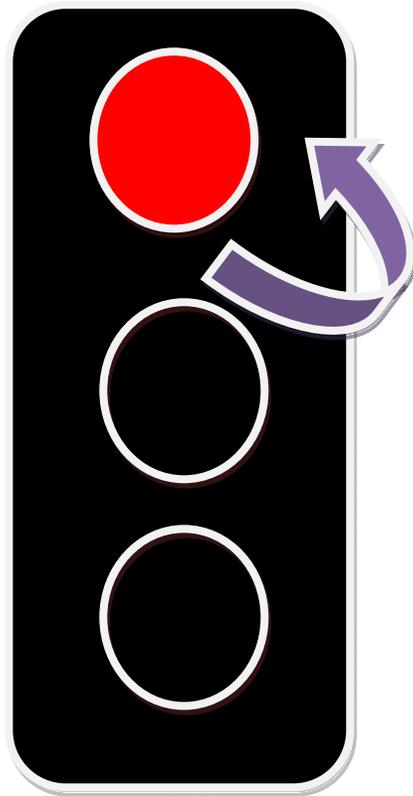
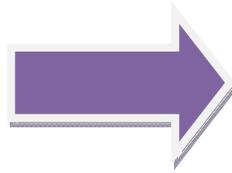
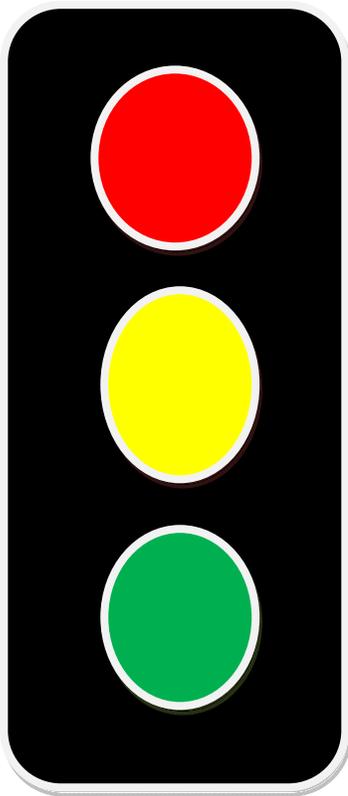
*El Color Rojo significa que ustedes deben estar en silencio y realizar sus trabajos concentrados, es decir, estar pendientes sólo de la tarea que deben realizar. El Color Amarillo representa que ustedes deben estar atentos ya que viene el siguiente color que indica una conducta diferente a la que están realizando. Por último, el Color Verde significa que ustedes se pueden parar a botar la basura de los lápices, a conversar y/o pedir materiales a sus compañeros o profesor (a).*

Si toda la clase se encuentra cumpliendo con las expectativas del aula, y manifestando respeto, se recomienda utilizar con mayor frecuencia el color verde como premio al buen comportamiento de los estudiantes, aunque se debe mantener el respeto por las actividades que se están realizando.

Se pone un color del semáforo a la vez, para que los alumnos respeten cada una de las señalizaciones de manera independiente, calculando los tiempos en los que se requiere trabajar con los alumnos.

<sup>5</sup> Estrategia llevada a cabo íntegramente por la profesora del curso

SEMÁFORO



## ESTRATEGIAS

### “SISTEMA DE REFUERZO POSITIVO”

---

#### 1. JUEGO DEL BUEN COMPORTAMIENTO PARA EL TRABAJO EN EQUIPO

La estrategia del juego del buen comportamiento, es un método basado en la evidencia, capaz de fortalecer las conductas positivas de los estudiantes.

El juego del buen comportamiento es un programa usado en el manejo del comportamiento disruptivo en la sala de clases. Se trata de una intervención temprana que pretende ser una herramienta eficaz para prevenir conductas de riesgo que se desarrollan en la pubertad y la adolescencia, como el ausentismo escolar, el consumo precoz de drogas, la violencia, entre otras. Así, además de reducir conductas disruptivas, agresividad y timidez en los niños, pretende promover una convivencia basada en el respeto y una adecuada expresión de sentimientos y emociones.<sup>6</sup>

Se ha definido como una intervención temprana, ya que opera con niños de primero y segundo básico generalmente, sin embargo, fue utilizada con niños de cuarto básico obteniendo buenos resultados.

Este trabajo se basa en un plan ordenado y metódico de entrega de refuerzos positivos para ciertas conductas desarrolladas por los alumnos en el aula, las cuáles son fijadas a través de las expectativas de conducta mencionadas en apartados anteriores. Las actividades están diseñadas para que no interrumpan el itinerario normal de los alumnos y profesores, sino que para que sea parte de él, reforzando conductas que se presentan cotidianamente.

Lo que se presenta a continuación es una adaptación que busca reforzar, principalmente, el espíritu de equipo y lograr que los alumnos y alumnas trabajen en grupo de manera cooperativa, con participación de todos y de forma organizada.

Además, permite establecer un claro sistema de refuerzos para aquellos estudiantes que cumplen con las expectativas de conducta establecidas para el aula.

La forma que se sugiere para implementar la estrategia es la siguiente:

- El curso es dividido en 3 grupos, a los cuales se les asigna un determinado color: azul, verde y rojo. Lo nombres de los alumnos y alumnas están predeterminados con anterioridad por el docente, tratando de agrupar estudiantes con distintas características (anexo 1).
- Se organiza la sala de tal forma que cada grupo se siente en la misma ubicación espacial.

---

<sup>6</sup> De la Barra, Fernández, Pérez y Rodríguez, 2005.

- A cada integrante del grupo se le coloca una cinta en la muñeca, como pulsera, del color de su equipo.
- El docente debe designar un líder por equipo, que deberá guiar el procedimiento de su grupo para llevar a cabo la actividad de la clase. La tarea del docente es indicar al elegido y al curso en general, las características por las que decidió escoger a cada alumno o alumna, reforzando sus buenas conductas a partir de las expectativas de conducta del aula.
- Este líder es registrado dentro de una tabla. En futuras sesiones de la estrategia, el líder debería cambiar, estableciéndose también como un refuerzo para los estudiantes (anexo 2).
- Cada equipo tiene un afiche de grupo, el cuál es colocado en la pizarra o en algún otro lugar a la vista de todos, donde el docente debe marcar las conductas de un integrante o del equipo en general (anexo 3). Mostrando de manera positiva que el comportamiento no es adecuado y la forma correcta en que debería realizarse, dependiendo de las expectativas de conducta.
- Se establecen dos mecanismos de marcas (anexo 3):
  - a. **Caritas tristes:** se utilizan para enfatizar las conductas negativas han realizado los equipos o integrantes de los equipos, de manera que el grupo que acumule más marcas será el perdedor y el que tenga menos el ganador de ese día. En esta instancia, es necesario que el docente muestre la conducta problema y a partir de las expectativas de conducta para el aula, genere una conversación para definir cuál debería ser el comportamiento adecuado.
  - b. **Caritas felices:** se usan para reforzar comportamientos positivos en base a las expectativas de conducta para el aula. El equipo que obtenga mayor cantidad de marcas será el ganador y el que obtenga menos el perdedor. En este mecanismo, lo principal es fortalecer las conductas que se pretenden mejorar dentro del aula, mostrando a los estudiantes y los equipos lo bien que lo pueden hacer.
- Se entrega el premio (refuerzo) al equipo ganador de la clase.
- Es necesario registrar el funcionamiento de cada equipo, observando las potencialidades y falencias de cada uno.
- A partir de ello, para próximas sesiones, es posible cambiar alumnos de un grupo a otro, buscando la forma más adecuada de trabajo y que todos los equipos sean ganadores y no que sólo uno se lleve todos los premios.

A continuación, se presentan los materiales que se requieren utilizar para llevar a cabo la estrategia:

**ANEXO 1 JUEGO DEL BUEN COMPORTAMIENTO**

**TABLA DE DISTRIBUCIÓN DE ALUMNOS/AS EN GRUPOS**

Nº	Nombre alumno/a	Equipos			Fecha de cambio:	Nuevos Equipos		
		AZUL	ROJO	VERDE		AZUL	ROJO	VERDE
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								
29								
30								
31								
32								
33								
34								
35								

**ANEXO 2 JUEGO DEL BUEN COMPORTAMIENTO  
TABLA DE DATOS LÍDERES DE GRUPOS**

COLEGIO: \_\_\_\_\_  
 PROFESOR/A: \_\_\_\_\_  
 ASIGNATURA: \_\_\_\_\_  
 CURSO: \_\_\_\_\_  
 AÑO: \_\_\_\_\_

EQUIPO	MES:	MOTIVO			Fecha del cambio:	NUEVO LIDER	MOTIVO		
		RF	CT	CL			RF	CT	CL
AZUL									
ROJO									
VERDE									

<b>RF:</b> el líder es escogido como refuerzo positivo al buen comportamiento.
<b>CT:</b> el líder es escogido por la conducta de timidez.
<b>CL:</b> cambio de líder. Si es así los otros dos cuadros no deben ser llenados.

Cada equipo tiene un líder. Las funciones del líder son las siguientes:

1. Cobrar los premios que ganan como equipo.
2. Poner los símbolos ganados en el tablero o pizarrón que consigna los resultados.
3. Ayudar a la profesora con las actividades relacionadas con los equipos ganadores.

**ANEXO 3 JUEGO DEL BUEN COMPORTAMIENTO**  
**Distribución por Equipos**

<div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <p><b>EQUIPO AZUL</b></p> </div> <p>Curso: _____          Colegio: _____          Profesor/a: _____          Fecha: _____</p> <p><b>Inicio</b></p> <table border="1" style="width: 100%; height: 100px; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20%;"></td><td style="width: 20%;"></td><td style="width: 20%;"></td><td style="width: 20%;"></td><td style="width: 20%;"></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p><b>PUNTAJE OBTENIDO: _____</b>  <b>¡FELICITACIONES!</b></p>											<div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <p><b>EQUIPO ROJO</b></p> </div> <p>Curso: _____          Colegio: _____          Profesor/a: _____          Fecha: _____</p> <p><b>Inicio</b></p> <table border="1" style="width: 100%; height: 100px; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20%;"></td><td style="width: 20%;"></td><td style="width: 20%;"></td><td style="width: 20%;"></td><td style="width: 20%;"></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p><b>PUNTAJE OBTENIDO: _____</b>  <b>¡FELICITACIONES!</b></p>										
<div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <p><b>EQUIPO VERDE</b></p> </div> <p>Curso: _____          Colegio: _____          Profesor/a: _____          Fecha: _____</p> <p><b>Inicio</b></p> <table border="1" style="width: 100%; height: 100px; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20%;"></td><td style="width: 20%;"></td><td style="width: 20%;"></td><td style="width: 20%;"></td><td style="width: 20%;"></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p><b>PUNTAJE OBTENIDO: _____</b>  <b>¡FELICITACIONES!</b></p>											<p style="text-align: center;"><b>MARCAS PARA REFORZAR O CASTIGAR CONDUCTAS</b></p> <div style="display: flex; margin-top: 20px;"> <div style="flex: 1; text-align: center;"> </div> <div style="flex: 2; padding-left: 10px;"> <p><b>Carita Feliz:</b> Para fortalecer conductas positivas de los alumnos y alumnas.</p> </div> </div> <div style="display: flex; margin-top: 20px;"> <div style="flex: 1; text-align: center;"> </div> <div style="flex: 2; padding-left: 10px;"> <p><b>Carita Triste:</b> Para mostrar conductas inadecuadas en el aula que se desean mejorar.</p> </div> </div>										

## 2. JUEGO YO ME COMPORTO MEJOR

Esta estrategia se utiliza para reforzar el comportamiento individual de los alumnos y alumnas dentro del aula. Promueve que las buenas conductas de una gran parte del grupo curso sean percibidas por los docentes, mientras que los malos comportamientos no requieren mayor atención.

El procedimiento para realizar esta estrategia es el siguiente:

- Se preparan hojas individuales, donde se premiará y reforzará el buen comportamiento de los alumnos y alumnas.
- Dentro de la clase, se entrega a cada estudiante el material, para que lo conozca y se apropie de ella, llenando sus datos personales.
- Se le explica el objetivo de la actividad y, nuevamente, se da énfasis a las expectativas de conducta de la clase, ya que ellas serán el parámetro para premiar el buen comportamiento de los integrantes del curso.
- Tras ello, se recogen las hojas.
- Se le explica a los estudiantes, que cada una de sus buenas conductas durante una o varias clases, se premiará con una carita feliz que irá pegada en su hoja.
- Cuando reciba la 5ª carita, ésta se transformará en una estrella, lo que significa que el alumno o la alumna recibirá un premio.
- Es necesario ir cambiando los premios, primero serán concretos y a medida que los estudiantes vayan avanzando serán intangibles.
- Si hay estudiantes que ganan muchas veces, se debe comenzar a ser más exigente con su conducta, mientras que con los que ganan menos es necesario premiar cualquier detalle positivo que realicen.

Un ejemplo del orden para entregar los premios es el siguiente: caritas felices, cartas de felicitaciones firmadas por el docente para los estudiantes, dibujos para colorear (presentados en la estrategia 3), cartas de felicitación al apoderado, y anotaciones positivas.

JUEGO: YO ME COMPORTO MEJOR

<div style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 5px;"> <b>YO ME COMPORTO MEJOR</b> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">             N° Lista: _____           </div> </div> <p style="margin-top: 10px;">Nombre: _____</p> <p>Curso: _____</p> <p>Colegio: _____</p> <p>Profesor/a: _____</p> <p style="margin-top: 20px;"><b>Inicio</b></p> <table border="1" style="width: 100%; height: 40px; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;"></td> </tr> </table> <p style="text-align: right; color: purple;"><i>¡Felicitaciones!</i></p> <p style="margin-top: 10px;"><b>Inicio</b></p> <table border="1" style="width: 100%; height: 40px; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;"></td> </tr> </table> <p style="text-align: right; color: purple;"><i>¡Felicitaciones!</i></p> <p style="margin-top: 10px;"><b>Inicio</b></p> <table border="1" style="width: 100%; height: 40px; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;"></td> </tr> </table> <p style="text-align: right; color: purple;"><i>¡Felicitaciones!</i></p> <p style="margin-top: 10px;"><b>Inicio</b></p> <table border="1" style="width: 100%; height: 40px; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;"></td> </tr> </table> <p style="text-align: right; color: purple;"><i>¡Felicitaciones!</i></p>																					<div style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 5px;"> <b>MARCAS</b> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">a) 1 – 4 comportamientos adecuados</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div> <p style="text-align: center;"><b>Felicitaciones</b></p> <p style="margin-top: 10px;">b) 5º comportamiento adecuado</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div> <p style="text-align: center;">¡Muchas Felicitaciones!</p> <p style="margin-top: 10px;">Esta estrella representa que el alumno o la alumna recibirá un premio para reforzar su buen comportamiento durante una o más clases.</p>

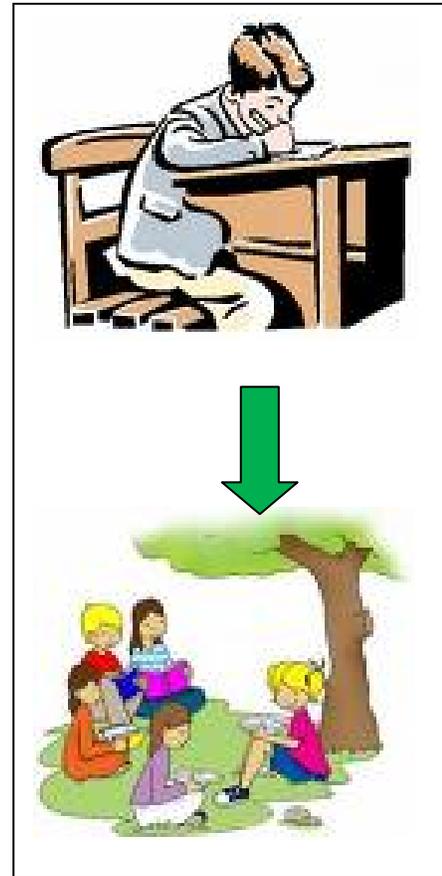
### 3. TAREA POR PREMIO

Esta estrategia permite fortalecer el trabajo personal de cada alumno y alumna. Específicamente, se refuerza la capacidad de los estudiantes de concentrarse en la actividad escolar, realizando un trabajo más eficaz en relación al tiempo y la calidad del mismo.

En esta estrategia están presentes las expectativas de conducta, pero tiene mayor valor el logro académico de los estudiantes. El procedimiento para realizarla es el siguiente:

- Esta estrategia debe realizarse antes de algún recreo o en la clase anterior a la salida de clases.
- Pedir ayuda a un auxiliar del establecimiento o profesor disponible para que dirija, organice y vigile el juego de los estudiantes en el patio (en pre escolar o cursos del primer ciclo es más fácil porque cuentan con tías auxiliares que pueden apoyar).
- Para cooperar con el trabajo de este auxiliar, se puede nombrar un líder de grupo, que será aquel alumno que haya desarrollado de mejor forma su actividad, en función del tiempo y la calidad de lo realizado.
- El docente da una tarea a los alumnos y alumnas en la hora de clases. Se les indica que si trabajan de manera adecuada y rápida en su actividad podrán recibir un premio.
- Este premio, consiste en poder salir de la sala a jugar con todos los compañeros a medida que vayan terminando la actividad, mientras mejor la realicen (en función del tiempo y la calidad del trabajo), más tiempo tendrán para disfrutar el juego en el patio.

- Los juegos realizados fueron sugeridos por los propios alumnos:
  1. Con los primeros 5 alumnos: Competencias de tirar las bolitas.
  2. Con un grupo mayor de alumnos: La gallinita ciega
  3. Con la mayoría de alumnos y alumnas: La pinta por equipos mujeres contra hombres. Las reglas es: no pasar más allá de las líneas de la cancha. Los hombres comienzan atrapando, cuando todas las mujeres son pilladas, deben perseguir a los hombres.



- Los alumnos y alumnas deben volver a la sala para la próxima clase (al finalizar el recreo) o para buscar sus materiales.
- Es necesario manifestar a los estudiantes los logros alcanzados por ellos en relación al trabajo realizado, porque fue de gran calidad e incluso, les alcanzo el tiempo para jugar, hay que mostrarles que pueden ser cada vez mejor. En esta instancia se da un refuerzo verbal positivo.

Uno de los puntos transversales que permite reforzar la actividad, es la identidad de grupo curso en otra instancia, a través del juego, lo que es fundamental para las relaciones que establecen como compañeros.

#### 4. PREMIO AL ESFUERZO

En este tipo de estrategias, se busca enfatizar no sólo el logro del trabajo de la clase, sino también fortalecer a partir de las expectativas de conducta de la clase, el comportamiento de cada alumno y alumna.

Para esta estrategia se utilizan distintos refuerzos frente a las conductas positivas: símbolos de carita feliz pegados en su cuaderno, dibujos para colorear y una nota de felicitación para el alumno firmada por el docente.

El procedimiento es el siguiente:

- El profesor da las instrucciones de la actividad que deben realizar en la clase
- Además, debe reforzar el comportamiento que espera de ellos durante la elaboración de la actividad, basándose en las expectativas de conducta.
- Se les informa que los alumnos que sigan de forma adecuada las instrucciones van a recibir un premio tras presentar su trabajo.
- Al entregar los premios, se felicita y valora el esfuerzo realizado por los ganadores, mostrando que los demás también pueden llegar a obtenerlos si se esfuerzan un poco más.



## 5. REFUERZO VERBAL

En esta estrategia, lo fundamental es desarrollar la capacidad de valorar los logros de los alumnos y alumnas, manifestándolo de manera verbal e individual, mostrando a los estudiantes que damos importancia a las conductas que realizan bien.

Además, se utiliza para observar cómo funcionan los estudiantes frente a estímulos que no son tangibles para ellos como los dibujos para colorear o las cartas de felicitación.

El procedimiento para esta estrategia es el siguiente:

- El docente debe estar interiorizado de las expectativas de conducta para la clase.
- Se debe dar las indicaciones para la clase del día.
- El docente debe observar, pasearse por la sala y entregar el refuerzo verbal frente a las conductas positivas de los estudiantes.
- Dependiendo de las características del grupo y de cada estudiante, se evalúa si este refuerzo se hace de forma personal o hacia todo el curso, para que todos sean concientes de lo que se valoró en el compañero.
- Otra instancia importante, es valorar verbalmente los logros del grupo curso en general por mejorar el comportamiento colectivo cuando ocurra.



## 6. JUEGO DE LA DISTENSIÓN

Esta estrategia se utiliza para animar a los alumnos y alumnas antes o durante una clase o para movilizarlos a todos, si la conducta de una gran mayoría es inadecuada. Consiste en realizar algunos ejercicios físicos o actividades que le permitan a los chicos soltarse dentro del aula, generando un posterior compromiso para mejorar su disposición a la clase.

El procedimiento para llevarla a cabo es el siguiente:

- Primero, el docente debe elegir el momento adecuado para realizar la actividad, puede ser al comienzo de la clase o durante ella.
- Se debe explicar a los estudiantes que se va a realizar un juego donde todos puede participar.
- Se establece un compromiso con los alumnos y alumnas, el que consiste en que luego del juego, todos intentarán poner atención y realizar las actividades. Si eso ocurre el juego podrá repetirse en futuras clases.
- Se pide a los que están de acuerdo que levanten la mano, si hay algunos que no quieren hacerlo, se les pide que se queden sentados, mostrándoles que si quieren integrarse durante la realización de la actividad pueden hacerlo, pero que también deberán cumplir con el compromiso.
- Se pide a los participantes que se paren de su asiento y el docente comienza a dar una serie de ejercicios para realizar.
- Ejemplos: “saltar en un pie dos veces, mover los brazos hacia arriba, agacharse, levantarse, chocar la mano con el compañero, etc.”, también se les puede pedir que den un grito, canten una canción o realicen una secuencia de movimientos con las manos o los pies.
- La actividad puede durar alrededor de 10 minutos.
- Luego, para finalizar, se pide a los alumnos y alumnas que se estiren, se relajen y vuelvan a su asiento para comenzar a trabajar.
- Para enfrentar a los más desordenados, es necesario mostrarles que se había tomado un compromiso, el cuál es necesario cumplir en este momento.
- Si no funciona, es necesario manifestar que no se podrán realizar actividades lúdicas en el curso si no son capaces de respetar los acuerdos tomados.

## 7. CUADRO DE ESTRELLAS

En esta estrategia, el comportamiento de cada alumno o alumna es beneficioso sólo para él, si es adecuado, sin importar lo que haga el resto.

Este cuadro de estrellas se coloca en un lugar visible de la sala, en una cartulina o afiche grande que contiene los nombres de los participantes, al lado un espacio para ir colocando estrellas, las cuales se entregaban por las buenas conductas necesarias de destacar o por haber tenido un comportamiento adecuado de manera general en la clase.

En esta estrategia las estrellas cumplen un rol de ahorro, que a fin de mes, dará beneficios. Es decir, luego de un período de tiempo, que en este caso fue un mes, los alumnos y alumnas con mayor cantidad de estrellas, recibieron un premio por su buen comportamiento.

Los premios utilizados fueron revistas de Paz Ciudadana y un diploma que certifica su esfuerzo por un comportamiento adecuado en la sala de clases, durante las sesiones.

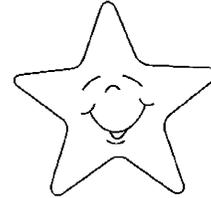
El procedimiento a seguir es el siguiente:

- Construir el cuadro de estrellas.
- Presentarlo a los estudiantes y explicarles como funciona la estrategia.
- Frente a los comportamientos adecuados tanto en situaciones específicas como de manera global en la sala, los estudiantes reciben una o más estrellas durante un determinado tiempo (por ejemplo, un mes).
- Luego del período de tiempo, se observa los alumnos y alumnas que obtuvieron la mayor cantidad de estrellas, con una desviación de 3 a 5 puntos, es decir, si la mayor cantidad de estrellas obtenidas corresponde a 20, desde la cantidad 15 o 17 los participantes pueden comenzar a ser premiados, dependiendo del criterio de docente y las características de los estudiantes.
- Volver el cuadro a cero y comenzar nuevamente con la actividad.

Ejemplo de cuadro de estrellas

NOMBRE	ESTRELLAS						
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							

ESTRELLAS



Felicitaciones

Estas estrellas se colocan dentro de los cuadros de cada alumno o alumna cuando tienen un comportamiento adecuado.

## 8. CALENDARIO DE ESTRELLAS O DE NOTAS

Estas estrategias apuntan a lograr que todos los estudiantes en interdependencia, logren regular y controlar su comportamiento, mejorando este dentro del aula. Es por ello que se ha establecido una estructura de meta cooperativa, con el fin de que los estudiantes trabajen en grupos por una recompensa común. Esta estructura de meta requiere de interdependencia social, es decir, compartir la responsabilidad por lograr la recompensa, e invoca sanciones negativas por no cumplir con la parte que le corresponde a cada uno (Keneth y Ben, 2000).

Se debe incluir a la totalidad de los profesores que realizan clases en el curso, donde cada uno de ellos califica, mediante nota o estrellas<sup>7</sup>, el comportamiento de los alumnos durante la clase, es decir, si han cumplido con las expectativas y normas establecidas al comenzar la clase.

Para llevar a cabo la mejora del comportamiento, se trabaja en base a privilegios, es decir, premios que refuercen la conducta positiva que tienen los alumnos al interior del aula.

En el caso del calendario de estrellas, cada profesor debe poner una estrella en el calendario (horario de clases, se recomienda una cartulina), si los/as alumnos/as cumplen con la expectativa de conducta al interior del aula. En el caso de no cumplirlas no obtienen estrella.

Si el curso en su totalidad obtiene 11 estrellas semanales (de un *total de 21*), obtienen un privilegio que refuerce las conductas “positivas” al interior del aula. El total de estrellas fue calculado según las asignaturas que los estudiantes tengan por día y de ello se les pide que en la mitad o menos de la mitad, obtengan estrellas. La idea es que una vez que se vaya avanzando con la estrategia se aumente el total de estrellas para lograr el privilegio.

El caso del calendario de notas es similar, con la salvedad de que en reemplazo de las estrellas se utilizan calificaciones del 1 al 7. El promedio de las notas se debe llegar a un acuerdo entre los alumnos y el profesor jefe. Si los alumnos obtienen un promedio por sobre esta nota acordada, tienen acceso al privilegio que se ha decidido para ellos.

Se recomienda que un o una alumno/a se haga cargo de guardar las notas toda la semana y hacer entrega a su profesor jefe una vez finalizada la semana de evaluación.

Es importante consultarles a los alumnos sobre la necesidad de ir variando los privilegios, con la finalidad de que se sientan parte de la conformación de la estrategia.

---

<sup>7</sup> Se recomienda utilizar el calendario de estrellas en alumnos de primer ciclo y el calendario de notas en alumnos del segundo ciclo básico, por la conceptualización e importancia que se le da a las notas.

**En el primer ciclo básico se recomienda que los premios con los que se trabajen se relacionen con ver una película semana por medio en alguna hora en que se posibilite o en el caso de encontrar películas con contenidos pedagógicos se trabajará en las horas en que el/la profesor/a jefe se encuentra con ellos en aula. También puede ser ir a la sala de computación, a trabajar aspectos a la asignatura en la que se asiste.**

**En el segundo ciclo básico, se recomienda trabajar con privilegios como asistir a la sala de computación semana por medio en una asignatura que no perjudique al desempeño de los alumnos. Además se propone utilizar otros privilegios como anotaciones positivas, puntos para la prueba o salidas antes a recreo.**



A continuación, se presentan ejemplos del calendario de estrellas y el calendario de notas, respectivamente.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1	LENGUAJE 	LENGUAJE	ARTES VISUALES	ED. FÍSICA	JEC. MATEMÁTICAS
2	CIENCIAS 	ARTISITICA 	LENGUAJE 	ARTES 	LENGUAJE 
3	RELIGIÓN	TECNOLÓGICA 	ARTES VISUALES	PSICOMOTRICI	MATEMÁTICAS
4	COMPRESIÓN DEL MEDIO	MATEMÁTICAS 	MATEMÁTICAS	LENGUAJE	ED. FÍSICA
5	ED. FÍSICA 	COMP. DEL MEDIO		LENGUAJE 	

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1	LENGUAJE Nota: 6.0	LENGUAJE Nota:4.8	ARTES VISUALES Nota:5.5	ED. FÍSICA Nota:5.5	JEC. MATEMÁTICAS Nota: 70
2	CIENCIAS Nota:4.5	ARTISITICA Nota:6.3	LENGUAJE Nota:6.0	ARTES Nota:5.8	LENGUAJE Nota:6.6
3	RELIGIÓN Nota:6.5	TECNOLÓGICA Nota:6.6	ARTES VISUALES Nota:6.9	ORIENTACIÓN Nota:6.8	MATEMÁTICAS Nota:6.5
4	COMPRESIÓN DEL MEDIO Nota:5.5	MATEMÁTICAS Nota:5.4	MATEMÁTICAS Nota:6.0	LENGUAJE Nota:70	ED. FÍSICA Nota:6.8

## 9. MISIONES

La presente estrategia tiene un estructura de meta individual, que apunta a que las recompensas de un estudiante son independientes de las que reciben los demás compañeros de clase, ya que depende sólo del comportamiento del alumno o alumna en cuestión (Keneth y Ben, 2000).

Esta estrategia apunta a lograr que el alumno pueda cumplir con los 3 valores del establecimiento educacional, es decir, el respeto, la responsabilidad y la participación, mediante tareas y actividades que se relacionen con aspectos más personales.

Se plantean 5 misiones a los alumnos que son:

Una vez finalizada la entrega de cada misión, se les mencionan que recibirán un privilegio, que depende de ellos obtenerlo.

Se recomienda que las misiones que se creen sean acuerdo a las necesidades tanto del profesor y de los alumnos, y que sean de corte más afectivo que académico, con el fin de indagar en otros aspectos de la vida de los alumnos, como por ejemplo, que ellos realicen un genograma de su familia, que le pidan a sus padres que les escriban una carta, hacer buenas obras en el establecimiento educacional, entre otras.

Se les plantea a los alumnos que por cada misión van a tener premios, que son los siguientes:

<i>Misiones</i>	<i>Privilegios/Castigos</i>
5 misiones	Nota 7.0 carta a apoderados de felicitación
4 misiones	Nota 6.0 Sin carta a apoderados
3 misiones	Nota 5.0 Sin carta a apoderados
2 misiones	Nota 4.0 Con anotación negativa
1 misión	Nota 3.0 Con anotación negativa
0 misiones	Nota 2.0 Con anotación negativa

**POSIBLES REFUERZOS PARA UTILIZAR  
(PARA ESTRATEGIAS DE REFUERZO POSITIVO)**

1. Nota de Felicitación para alumnos y alumnas



**¡¡¡FELICITACIONES!!!**

\_\_\_\_\_

Por el esfuerzo que realizaste en la clase de \_\_\_\_\_, por mejorar tu comportamiento y ayudarnos a tener una clase más grata para todos, el día \_\_\_\_\_

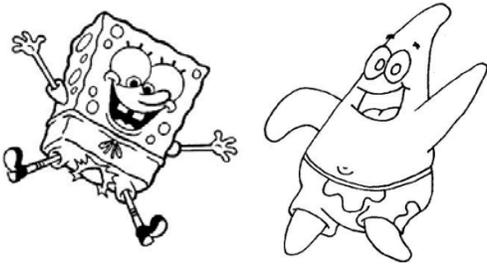
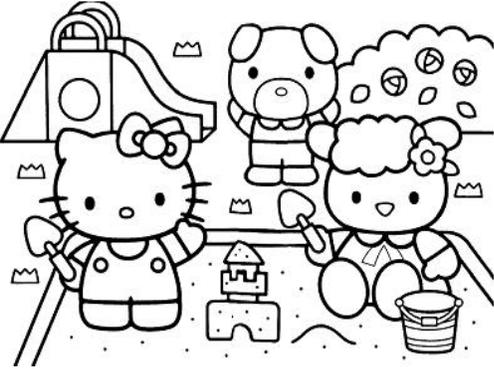
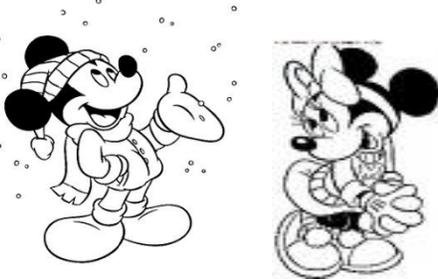
Continúa así, tú puedes ser cada día mejor.

Profesor \_\_\_\_\_

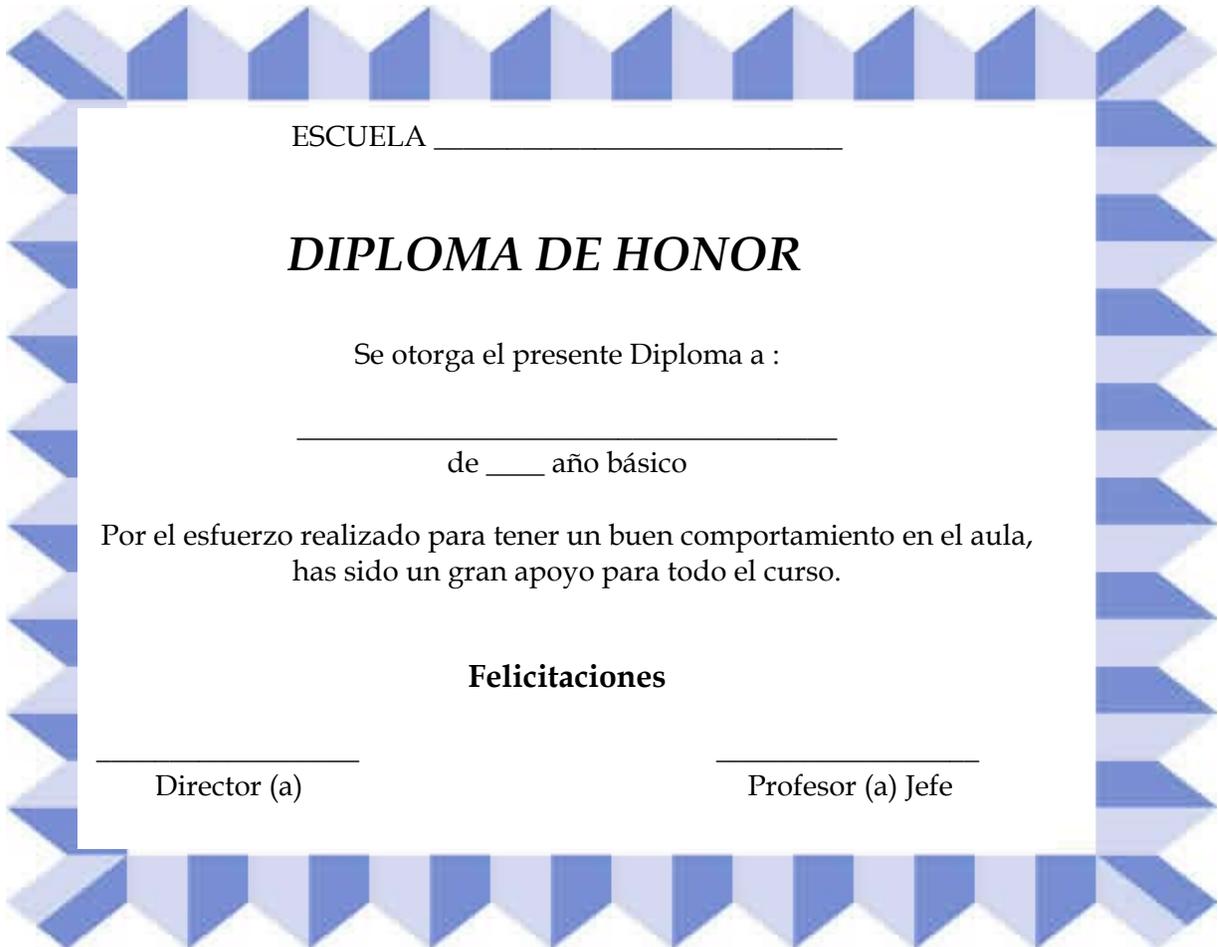
## 2. Carta de Felicitación a los Apoderados

	<p>Estimada Familia:</p> <p>Por favor, felicite a _____</p> <p>Su hijo/a tuvo un buen comportamiento y participó activamente en la clase de hoy. Este es un gran aporte para el curso y para la educación de su hijo/a, permitiendo que aprenda más y mejor.</p> <p>Esta nota representa un reconocimiento a su hijo por su buena conducta y un agradecimiento por su cooperación para mejorar esta clase y nuestra escuela, convirtiéndola en un ambiente más sano para todos.</p> <p>_____</p> <p>Profesor(a)</p> <p>Fecha: _____</p>
--	---

3. Refuerzos para la clase

<p>Caritas Felices</p>  <p>¡Felicitaciones!</p>	<p>Dibujos para colorear 1</p> 
<p>Dibujos para colorear 2</p> 	<p>Dibujos para colorear 3</p> 
<p>Dibujos para colorear 4</p> 	<p>Dibujos para colorear 5</p> 

#### 4. Diploma de Honor



ESCUELA \_\_\_\_\_

***DIPLOMA DE HONOR***

Se otorga el presente Diploma a :

\_\_\_\_\_

de \_\_\_\_ año básico

Por el esfuerzo realizado para tener un buen comportamiento en el aula,  
has sido un gran apoyo para todo el curso.

**Felicitaciones**

\_\_\_\_\_

Director (a)

\_\_\_\_\_

Profesor (a) Jefe

<p><b>OTROS REFUERZOS UTILIZADOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dulces</li> <li>✓ Stickers</li> <li>✓ Revistas</li> </ul>	<p><b>OTROS REFUERZOS POSIBLES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Volantines</li> <li>✓ Libros de lectura</li> <li>✓ Lápices</li> <li>✓ Anotaciones Positivas</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>REFUERZOS INTANGIBLES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Hacer un collage</li> <li>✓ Ayudar en fiestas (Fiestas Patrias, Navidad, etc.)</li> <li>✓ Liderar un juego</li> <li>✓ Actuar como jueces en una clase.</li> <li>✓ Minutos para escribir en el pizarrón o tablero</li> <li>✓ Leer libros especiales</li> <li>✓ Ser líder de grupo o tener cargos directivos</li> <li>✓ Cuidar plantas u otras responsabilidades</li> <li>✓ Izar la bandera</li> <li>✓ Llevar mensajes</li> <li>✓ Distribuir los libros u otros materiales en la sala</li> <li>✓ Minutos para jugar un juego preferido</li> <li>✓ Los alumnos reciben una felicitación telefónica de la profesora.</li> <li>✓ Los alumnos reciben un refuerzo de la profesora y/o de sus compañeros</li> <li>✓ (aplausos u otros)</li> <li>✓ Organizar paseos o convivencias</li> <li>✓ Pertener al cuadro de honor u otro.</li> <li>✓ Tener la atención y escucha del docente.</li> </ul>	

## ESTRATEGIA

### “ANÁLISIS FUNCIONAL DEL COMPORTAMIENTO (AFC)”

---

La presente estrategia es una estrategia individual, donde las recompensas de un estudiante son independientes de las que reciben los demás estudiantes, y depende sólo del comportamiento del estudiante en cuestión.

El Análisis Funcional del Comportamiento es un método para recolectar información de los eventos ambientales que predicen y mantienen un problema de comportamiento, es decir, ¿qué hace que el comportamiento “tenga sentido” para el estudiante? esto a su vez mejora la efectividad, relevancia y eficacia de los planes de apoyo para alumnos individualizados.

El AFC corresponde a un proceso de identificación de aquellos elementos contextuales que impiden el aprendizaje del alumno y de sus compañeros, como también eventos que seguramente predicen la ocurrencia de esos comportamientos y los mantienen en el tiempo.

No es solamente recolectar información específica del alumno, sino que es un proceso de entendimiento y análisis de la conducta de éste, que apunta a promover conductas positivas y funcionales en algunos estudiantes que presenten problemas de comportamiento.

Para realizar lo anterior se deben definir las conductas conflictivas presentadas por el estudiante, identificar los antecedentes que inciden en la conducta problema, identificar las consecuencias que actúan como reforzadores de la conducta problema, elaborar un plan de trabajo individual con el estudiante y finalmente realizar evaluaciones pre y post del plan individual del análisis funcional del comportamiento.

Para llevar a cabo estos objetivos, se requiere conformar un plan de trabajo, teniendo claridad que el diseño de un plan de apoyo conductual individualizado puede ser lento y que además se requiere ajustarlo regularmente.

Esta estrategia debería incluir una observación sistemática, una documentación y análisis de la ocurrencia de la conducta perturbadora y los eventos asociados inmediatamente con la manifestación de la conducta (que predicen tanto la ocurrencia como no ocurrencia del comportamiento), además de la medida objetiva de la frecuencia, duración, naturaleza e intensidad de la conducta en cuestión. Asimismo, se debe determinar la “función” que cumple o que le es útil al estudiante, y las conductas alternativas posibles con sus respectivos antecedentes y consecuencias.

En todo este proceso se deben tener en cuenta variables del estudiante, de su hogar y sociales; además de realizar una revisión de la historia conductual del alumno, evidenciando sus avances y logros.

Las ventajas que presenta el AFC se manifiestan al considerar las diferencias individuales y los factores del ambiente en el desarrollo de planes de apoyo para los alumnos. Además, las estrategias de intervención están ligadas al problema específico de comportamiento del alumno.

Los privilegios que se utilizan en la presente estrategia, son individuales y se adaptan a las necesidades reales de cada alumno y se basan en el problema conductual que éste presente.

Todo lo anterior se debe realizar en pautas que organizan la información que se adquiere del proceso de diagnóstico, de las cuales se exponen algunas a modo de ejemplo continuación:

### Pauta de recolección de información<sup>8</sup>

Situación	Problema Conductual	Resultado más común
¿Qué ha intentado o usado y cómo ha funcionado?		

¿Cuáles son sus expectativas con el estudiante?

---

¿Qué ha tratado de hacer para cambiar la situación cuando ocurre el problema de comportamiento? (modificar las tareas para emparejarlo con las habilidades de los otros, cambiarlo de asiento, cambiar el programa de actividades)

---

¿Qué es lo que trata de hacer para enseñarle la conducta esperada?

---

¿Qué consecuencias (castigos) ha utilizado para el problema de conducta hasta el momento? (quitar privilegios, llamar a los apoderados, mandarlo a inspección, suspender, etc)

---

### Plan de conducta individual

Nombre del alumno:

Edad:

Curso:

Fecha:

¿Cuáles son las fortalezas del alumno?	
¿Cuáles son las conductas problemas?	
¿Qué desea que haga el alumno?	
¿Cuál será la conducta aceptable o deseable que el alumno debe realizar?	
¿Qué sucede si el alumno exhibe conductas inaceptables?	
¿Cómo se medirá el plan?	
¿Durante cuánto tiempo se probará el plan?	

### Plan individual para el alumno

<sup>8</sup> Crone, D & Horner, R. (2003).

En el plan individual del alumno, se trabajan procedimientos y estrategias que tienen por objetivo aumentar la conducta deseada, previniendo la conducta problema. Esto se logrará probando diversas estrategias que permitan disminuir la conducta problemática.

### **Hipótesis de la función de la conducta: Obtener atención**

#### **Establecer: Metas de Conducta** (ejemplo)

1. Cumplir las Instrucciones

“Cuando un profesor me pide que haga algo, lo hago”

2. Ser Participativo

3. Ser responsable

“Levanto mi mano y espero que el profesor que me dé permiso para hablar.”

4. Ser respetuoso

“Evito molestar a los demás con mis manos, pies u objetos; como también, evito hacer comentarios inapropiados”.

#### **Sugerencias de trabajo:** (ejemplo)

1. Especificar y enseñar claramente qué se espera del alumno, es decir, la conducta deseable (poner atención en clases y no molestar a los compañeros). Esto puede ser enseñado mediante la representación de roles de las conductas esperadas (el profesor le muestre al alumno, como es la conducta que se espera de él)
2. Según la hipótesis del comportamiento problema (llamar la atención cuando molesta), se verán formas alternativas para que dicha conducta sea funcional. Por ejemplo, el alumno será ayudante del profesor, de manera de recibir la atención de todos.
3. Complementando lo anterior, el profesor pondrá atención al alumno cuando se porte bien y no lo hará cuando se porte mal (pensando en que ya no le sea funcional molestar). Cuando se porte bien recibirá un refuerzo positivo (recibir 2 puntos por clase si la conducta es aceptable, que con un total de 20 se le entregue un privilegio como por ejemplo, tiempo libre, uso del computador, etc).



## POSIBLES APLICACIONES PARA ESTRATEGIA DE AFC

- **Ignorar la conducta del alumno problema**

En esta estrategia el objetivo fundamental es no prestar atención al alumno más conflictivo de la clase. Aquí lo importante es no responder a la conducta problemática de manera planificada, mostrando que ese comportamiento no tiene importancia, en cambio, se valoran fuertemente las buenas conductas.

Evidentemente, un buen profesor nunca tolerará conductas inapropiadas, se trata de mostrarle al alumno que hay conductas que no merecen respuesta, donde la tarea principal es que este reproche no sea culpabilizador, sino que sea una alerta de que ese comportamiento no es adecuado. Muchas veces, es preferible arreglar la situación, sin dar importancia al alumno conflictivo, mostrando que esa no es la conducta adecuada para llegar al profesor.

Es preferible corregir de manera amable: *“Eso no está bien, debes sentarte y abrir tu libro en la página 5”*. Este es un primer paso para ignorar la conducta problema, ya que el alumno entiende que al ignorar esta conducta el profesor no la está condonando.

El profesor debe decir no sólo lo que no se debe hacer, sino que debe dar instrucciones específicas de lo que se espera que haga, de modo que el alumno y alumna tenga la oportunidad de cumplir. Si el comportamiento disruptivo del alumno o alumna continua, el docente puede elegir ignorar esa conducta y reforzar a los que realizan otras que son adecuadas. La clave está en que el profesor debe ser proactivo y sorprender al alumno haciendo lo correcto antes de que ocurra la conducta inapropiada.

- **Ignorar la conducta del alumno problema por el grupo curso**

Esta estrategia se relaciona con no prestar atención a la conducta problemática de un alumno o alumna, de hecho es un complemento a la anterior, pero que puede utilizarse luego de que los estudiantes hayan observado el comportamiento del docente para ignorar conductas inadecuadas.

La principal diferencia con la anterior, es que el acuerdo tomado en esta estrategia es grupal, es decir, todo el grupo evitará llamar la atención al alumno problemático.

Este mecanismo se puede complementar con la estrategia anterior, del cuadro de estrellas, reforzando las expectativas de conducta del aula y evitando malos tratos que se producen dentro de la sala de clases, al llamar la atención a otros compañeros de mala forma, con gritos, peleas e insultos.

El procedimiento es el siguiente:

- El docente explica a los estudiantes la actividad que se realizará, mostrando la importancia de que cada alumno y alumna sea capaz de controlar su conducta, sin la necesidad de mediar el llamado de atención de terceros.
- Se acuerda con los estudiantes que la persona que llame la atención será sancionado con una estrella menos en el cuadro de estrellas (presentado anteriormente), no así el que presenta la conducta disruptiva.
- Al finalizar la clase se analizan los beneficios y costos de la actividad realizada.



## ESTRATEGIA

### “RELAJACIÓN”

---

#### 1. Juego “el tallarín”

Estrategia basada en la “Relajación Progresiva” de Jacobson. Este autor descubrió que, tensando y relajando sistemáticamente varios grupos de músculos y aprendiendo a atender y a discriminar las sensaciones resultantes de la tensión y la relajación, una persona puede eliminar, casi completamente, las contracciones musculares y experimentar una sensación de relajación profunda.

Se debe utilizar este juego las veces que se considere sea necesario y se pretenda lograr que los estudiantes estén más tranquilos y dispuestos a escuchar.

Es según lo anterior que se ha realizado una adaptación para ser llevada a cabo con niños pequeños. En una oportunidad se realizó una actividad donde se pretendía que los alumnos logran un estado de tranquilidad, mediante juego, dándoles la siguiente consigna:

“...Ahora cada uno de ustedes es un tallarín, que en algunas oportunidades está crudo y en otras cocido, miren los tallarines crudos son rígidos y muy tiesos y los tallarines cocidos muy blandos y lacios... ahora cuando se les vaya diciendo van poniendo la parte del cuerpo a como corresponda al tallarín... Ahora todo su cuerpo está como un tallarín crudo... duro, duro, partiendo por los músculos de la cara, luego brazos, etc. (cuando los estudiantes estén cumpliendo con las instrucciones se pasa a la siguiente) ... Ahora están como un tallarín que se va cociendo, van soltando su cuerpo cada vez más y más, para bajar y relajar todo el cuerpo...”

## ESTRATEGIA “REUNIÓN DE APODERADOS”

---

Se realiza una reunión de apoderados con el fin de respaldar las estrategias que se realizan en el curso y complementarlo con el trabajo con apoderados.

Los objetivos de la reunión están enfocados a entregar apoyo a los padres para establecer normas y límites en el hogar, definir la importancia del establecimiento de normas y límites en la convivencia familiar y el desarrollo de los hijos, generar un espacio de reflexión grupal acerca de las temáticas abordadas y entregar sugerencias prácticas para establecer normas y límites dentro de la familia.

Cabe destacar la importancia de que padres y madres manejen esta información, con la finalidad de contribuir a las normas que se entregan en la escuela.



## REFERENCIAS

- Aron, A. y Milicic, N. (2000). *Vivir con Otros*. Ed. Universitaria.
- Crone, D. & Horner, R. (2003). *Building positive behaviour support systems in schools*. New York, The Guilford press.
- Gómez, P. (2002). *Estrategias educativas para la prevención de la violencia: mediación y diálogo*. Capítulo 7: Estrategias didácticas para trabajar en el contexto escolar. Extraído el 8 de marzo de 2008 desde,  
[http://www.cruzrojajuventud.org/portal/page?\\_pageid=94,53081&\\_dad=portal30&\\_schema=PORTAL30](http://www.cruzrojajuventud.org/portal/page?_pageid=94,53081&_dad=portal30&_schema=PORTAL30).
- Keneth, T. y Ben, F. (2000). *Psicología educativa para la enseñanza eficaz*. Editorial Thompson.
- Monjas Casares, M. I. (1993), *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social para niños y niñas en edad escolar*. Valladolid. Ed. Autora.
- Monjas Casares, M. I. (2004). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y adolescentes*. Ed. CEPES.
- Ortega, R. y Del Rey, R. (2002). *Estrategias educativas para la prevención de la violencia: mediación y diálogo*. Capítulo 3: Convivencia y formación del profesorado: el diálogo como instrumento. Extraído el 8 de marzo de 2008 desde,  
[http://www.cruzrojajuventud.org/portal/page?\\_pageid=94,53081&\\_dad=portal30&\\_schema=PORTAL30](http://www.cruzrojajuventud.org/portal/page?_pageid=94,53081&_dad=portal30&_schema=PORTAL30).
- Segura, M. y Arcas, M. (2004). *Relacionarnos bien. Programa de competencia social para niños de 4 – 12 años*. Madrid. Ed. Narcea.
- Sprague & Golly (2005). *Best Behavior: Building Positive Behavior Support in Schools*. Sopris West Educational Services.
- Sprague, J. y Walker, H. (2006). *Safe and Healthy School*. New York, The Guilford Press.
- Vaello, J. (2005). *Las habilidades sociales en el aula*. Ed. Santillana.