

Gran tarea:

Pequeñas tareas:

1

2

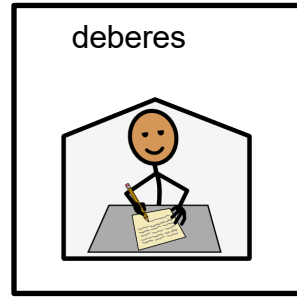
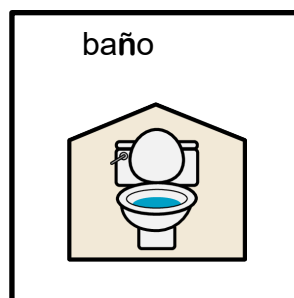
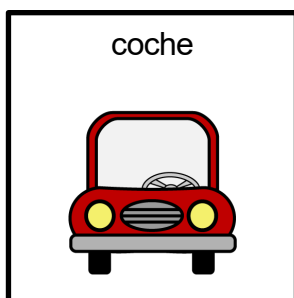
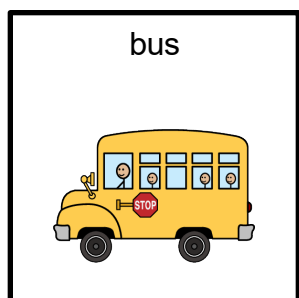
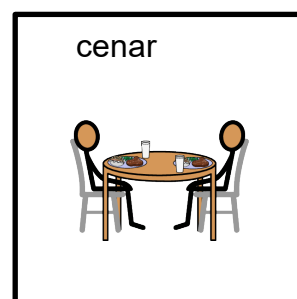
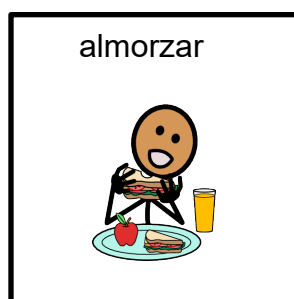
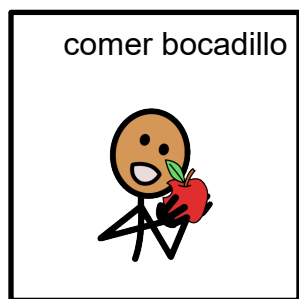
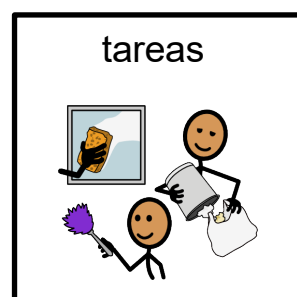
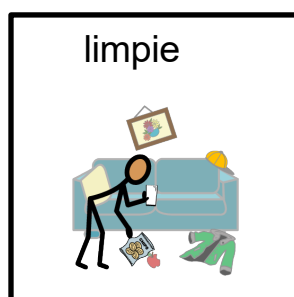
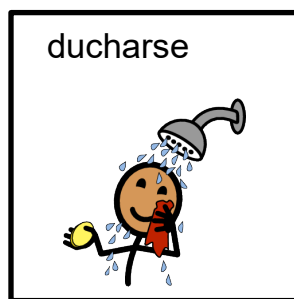
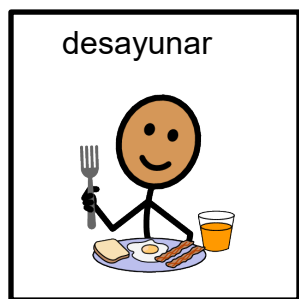
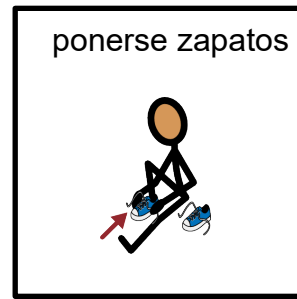
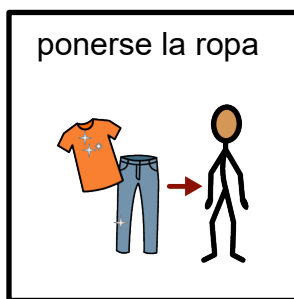
3

4

5

Qué hacer	Todo Hecho

Iconos visuales de programación



Guía de información posterior al incidente

El propósito del debriefing tras un episodio de comportamiento es doble. En primer lugar, es una oportunidad para utilizar el incidente como una oportunidad de aprendizaje y mejorar el comportamiento en el futuro. En segundo lugar, es una herramienta poderosa para restaurar las relaciones con aquellos que pueden haber sido afectados por el comportamiento y permitir que el niño procese su experiencia. La siguiente guía es una herramienta útil. Está orientada al uso con niños más verbales, pero puede adaptarse a diferentes niveles de lenguaje y desarrollo.

Pregunta 1: ¿Qué ha pasado?

Cíñase a hechos objetivos y evite juicios o intenciones. No te apresures a resolver el problema en este punto. Limitate a escuchar activamente.

Pregunta 2: ¿Qué has sentido? ¿Qué ha hecho?

Esta es una oportunidad para que el niño explique su reacción a los acontecimientos desencadenantes. Estar a la defensiva limita la capacidad de procesar y pensar analíticamente, así que intenta ser neutral

Pregunta 3: ¿Solucionó el problema o mejoró las cosas?

Esta es una oportunidad para empezar a considerar las acciones en términos de efectos positivos o negativos.

Pregunta 4: ¿Qué podría haber hecho de forma diferente que hubiera funcionado mejor?

Es probable que el niño conozca algunas soluciones mejores y, si se siente apoyado en este proceso, probablemente estará dispuesto a enumerar opciones. También puedes añadir ideas en este momento.

Pregunta 5: ¿Qué podemos hacer de forma diferente la próxima vez y cómo puedo ayudarle?

Tomamos lo aprendido para planificar si algo así vuelve a ocurrir. Piensa en lo que podrías cambiar como reacción al desencadenante, pero también en lo que precedió al problema.

Pregunta 6: ¿Hay algo que podamos hacer para reparar lo ocurrido?

Por último, conviene plantearse qué se puede hacer para corregir el error. Esto puede ser tan sencillo como pedir disculpas a los afectados o hacer reparaciones físicas. Tenga en cuenta que puede haber un coste relacionado con las decisiones que tomaron, pero este proceso no debe ser una herramienta para expresar vergüenza o hacer que se "sientan mal".

Cuatro ejemplos de sistemas de refuerzo del hogar

Ahorro de fichas

Preparar: Establezca un objetivo que sea una actividad o un elemento especial. A continuación, decida qué comportamiento o acción quiere que se produzca más. Puede tratarse de acciones aisladas (hacer la cama sin que nadie se lo pida) o de hacer algo con un criterio determinado (prepararse para ir al colegio a una hora determinada).

Utilice: Cuando se produzca la acción o el comportamiento, premie al niño con una ficha. Puede ser una pegatina en una tabla, un recuento en un tablero o una pieza de un puzzle. Cuando se ganan todas las fichas, se activa el premio. Se puede repetir una y otra vez, variando el número de fichas necesarias para obtener el premio en función del valor percibido.

Notas: Este es el sistema de fichas más sencillo y es un buen punto de partida. Avanza hacia sistemas más dinámicos según te convenga.

Tienda de dinero

Preparar: Aparte algunas cosas preferidas que pueden ser rutinarias, cotidianas o especiales, poco comunes. A continuación, crea una moneda falsa, que puede ser tan sencilla como un recuento en una pizarra hasta tus propios billetes hechos a medida.

Por último, crea un menú con las cosas preferidas asociadas a valores monetarios.

Utilice: Cuando veas un comportamiento deseado, dale dinero para su "cuenta". También puedes tener pagos fijos por acciones rutinarias, como hacer la cama sin que te lo digan. Cuando el niño tenga fondos suficientes, podrá canjear su dinero para acceder a lo que compre.

Notas: Habrá que solucionar algunos problemas para que funcione bien, pero no pasa nada. Recomiendo tener también un horario de apertura de la tienda.

Lotería de cuadrícula

Preparar: En un lugar bien visible, dibuja un cuadrado grande en un papel o en una pizarra. Divide el cuadrado en seis columnas y seis filas y rotula la parte superior y los laterales con los números 1-6. Por último, piensa en algunas cosas o actividades que puedas sortear a una hora determinada (una bolsa de patatas fritas, una moneda de 25 centavos, cinco minutos extra de juego, etc.).

Utilice: A medida que avanza el día o la semana, cuando vea que se ha hecho algo bueno, haga que su hijo "coja una casilla", lo que le permitirá marcar cualquiera de las casillas con su inicial. Cuando llegue el momento del sorteo, tira un dado de seis caras para las columnas y filas. Si la casilla indicada es reclamada, el premio será para esa persona. Repita la operación para todos los premios.

Notas: Este sistema implica la elección y el azar, que han demostrado ser motivan a las personas. Además, es una forma divertida de mantener la variedad.

Transiciones para bonificaciones

Preparar: Determina una transición difícil en la que te gustaría centrarte. Puede tratarse de una transición de una cosa preferida (la hora de la tele) a otra menos preferida (la hora del baño) o simplemente una transición difícil. Decide específicamente cómo sería el éxito.

Utilice: Antes de que se produzca la transición, establezca una relación entre el desarrollo de la transición y el tiempo empleado. Establezca que una mala transición lleva más tiempo, pero una buena transición es corta. Si la transición va bien, eso libera tiempo que permite pasar más tiempo haciendo o dejando de hacer lo que el niño quiere. Por ejemplo, si Bob deja de usar el iPad rápidamente, la próxima vez puede tener tiempo extra. Si tarda mucho en dejar el iPad, la próxima vez habrá que terminar antes para que tenga el tiempo que necesita. Esto crea una contingencia natural entre la transición y el tiempo que pasa con el iPad.