

# MANEJO DE CONDUCTAS INADECUADAS EN EL AULA: ESTRATEGIAS PARA DOCENTES

WENDY CRISTINA HERNANDEZ MARTINEZ  
Y CARMEN GONZALEZ ZAIZAR  
ASOCIACION OAXAQUEÑA DE  
PSICOLOGIA A.C.  
MEXICO

e – Magazine CONDUCTITLAN  
(2017), Vol. 3, No. 2, 43 - 57

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 espacios y quizá uno de los principales, es el aula.

En el aula interactúan alumnos y maestros, con el fin de establecer procesos de enseñanza-aprendizaje, sin embargo, antes de lograr esto, es fundamental, elaborar y establecer pautas de manejo conductual, generar ese ambiente organizado, donde los docentes cuenten con estrategias para enseñar conductas apropiadas, así como 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 se requiere que se les enseñe y se les proporcionen retroalimentación positiva y constructiva hasta que la conducta se convierta en una parte automática e la rutina diaria dentro de la sala.

**“Los niños necesitan que su ambiente estructure externamente lo que ellos no pueden estructurar internamente. Los humanos somos seres de hábitos y estos se aprenden por repetición y con ejemplos (no mágicamente) “.**

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

A continuación, se ofrecerán diversas estrategias simples pero eficaces para mejorar los resultados de la conducta, ya sea para la totalidad del grupo o para algunos alumnos que presentan conductas inadecuadas.

## CONCEPTOS BASICOS:

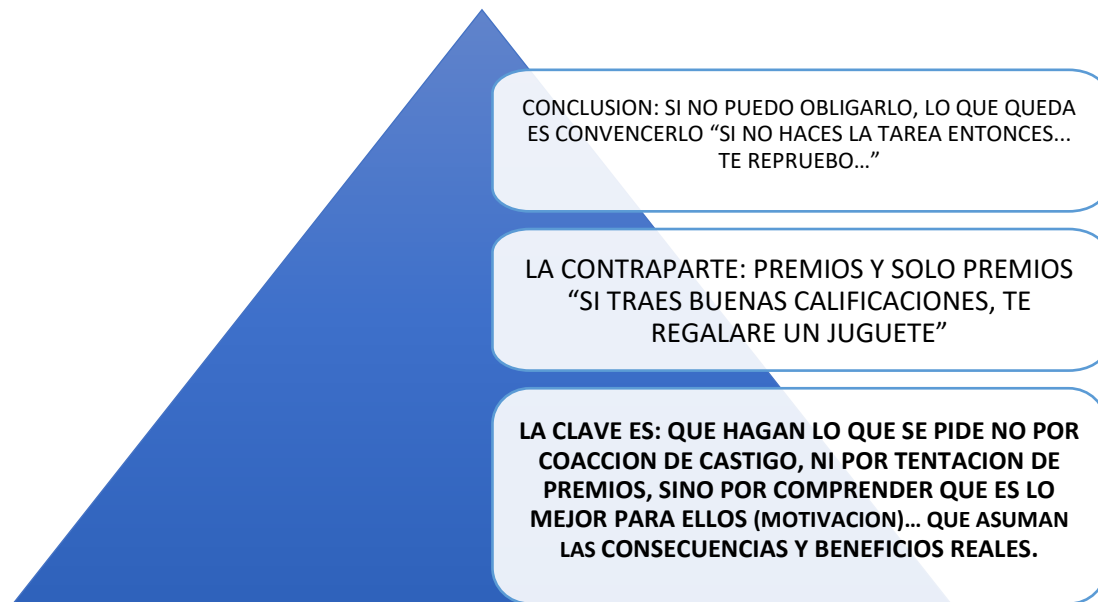
- DISCIPLINA: Conjunto de reglas de comportamiento para mantener el orden y la acción adecuada de un grupo
- La disciplina no trata de generar miedos a una autoridad, se trata de generar respeto y confianza en la persona que guía. Es importante recordar que los docentes y la escuela también forman parte de la autoridad. Cuando se minimiza la autoridad del maestro, minamos para el niño el respeto a la autoridad

en general. Los maestros dejan de ser maestros, para convertirse en cuidadores al servicio de ellos. Bajan al título de nanas a sueldo.

EDUCAR	ENSEÑAR
<ul style="list-style-type: none"><li>• Es guiar al niño en su proceso de maduración a través del reconocimiento y el respeto hacia su individualidad. acompañarlo hasta que se convierta en adulto y encuentre, en libertad, su destino.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comunicar conocimientos, ideas, experiencias, habilidades o hábitos a una persona que no los tiene.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Es darle a alguien las herramientas para que pueda procurarse, buscar y encontrar por sí mismo las cosas que necesita, esquivando algunos obstáculos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• La pedagogía actual ha cambiado y también pretende el niño llegue a esos conocimientos por sí mismo, brindándole las herramientas.</li></ul>

### LOS MAESTROS COMO MODELADORES

- METODO DEL EJEMPLO: HARAS TODO LO QUE YO HAGO
- METODO DE LA ENSEÑANZA: YO TE EXPLICO COMO SE HACE
- METODO DE LA MOTIVACION: YO TE SEÑALO EL CAMINO



PLANEACION:

1. OBJETIVOS DE CLASE ESTABLECIDOS POR EL DOCENTE. Cuáles son los objetivos de la planificación de la asignatura para los alumnos y alumnas de la clase.

**Pauta de trabajo**

1. ¿Cuáles son mis expectativas con los/as alumnos/as?
2. ¿Qué pretendo lograr con mis clases?
3. ¿Qué quiero que aprendan?
4. ¿Cuáles son mis metas durante este año?



2. DEFINIR LAS EXPECTATIVAS DE CONDUCTAS DE LA CLASE

Tras elaborar los objetivos para la clase, es necesario presentarlos a los alumnos, así como el rol que cada uno de ellos debe cumplir para que dicha planificación funcione de manera óptima, estableciendo las expectativas de conducta, reglas en lenguaje claro para ellos, concretas, entendibles y redactadas en positivo para que sirvan de guía para el comportamiento permitido en el aula.

No hablar mientras el profesor explica.	POR	Mantener el silencio en la sala.
		Escuchar al profesor mientras explica.
No pegarle al compañero.	POR	Resolver los problemas conversando.
		Respetar a los compañeros.



**EXPECTATIVAS DE CONDUCTA**



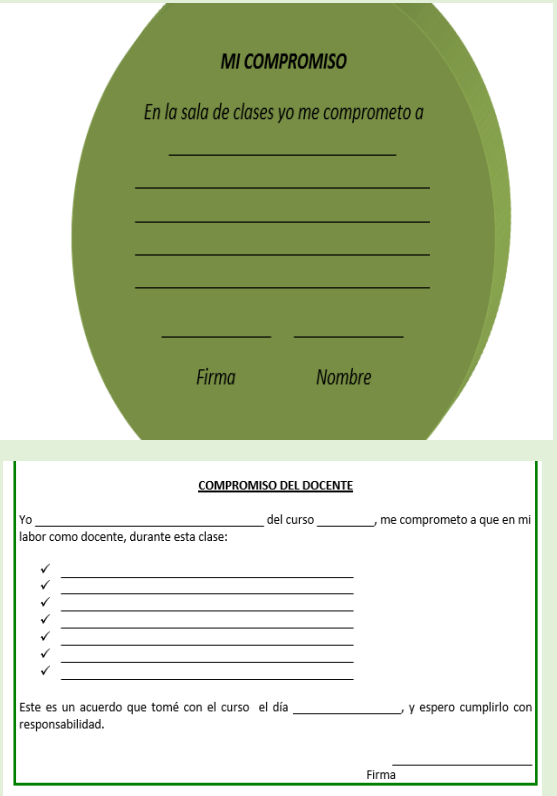
<p>Escuchemos al profesor.</p>	<p>Resolvamos los problemas conversando.</p>
<p>Se amable con tus compañeros y compañeras.</p>	<p>Completemos nuestros trabajos.</p>

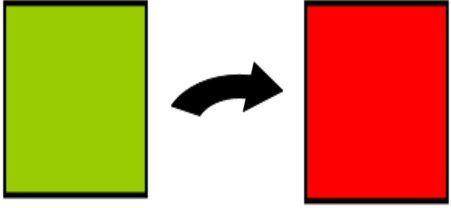
3. Enseñar las expectativas de conductas a la clase

En esta meta se comparte la información con los alumnos (as), de esta forma conocerán lo que se espera de ellos y su comportamiento y el docente podrá reforzar las conductas que crea adecuadas y necesarias para culminar con éxito el ciclo escolar.

**ESTRATEGIAS PARA EL MANEJO CONDUCTUAL:**

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

Nombre de la Estrategia	Ejemplo
<p><b>1. EXPECTATIVA DE CONDUCTA Y COMPROMISO</b> Escritos en sentido positivo hacia una buena conducta, ej. En vez de poner, no pegarles a mis compañeros, escribir, Respetar a mis compañeros. Se puede dar margen a evaluar si el alumno considera se le hará difícil cumplirlo. Se guardarán y se utilizarán eventualmente para retroalimentar acerca del compromiso adquirido.</p> <p>Se sugiere también que el docente elabore su compromiso.</p> <p><b>Utilizar al inicio del ciclo escolar y después para darle seguimiento.</b></p>	

Nombre de la Estrategia	Ejemplo
<p><b>2. ESTABLECER UNA SEÑAL DE ALERTA</b></p> <p>Se trata de atraer la atención de los alumnos cuando se requiera para dar alguna información, anuncio y generar el respeto y escucha atenta, Puede ser :</p> <p>Verbal: "ATENCION POR FAVOR"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Verbal</li> <li>✓ Un objeto</li> <li>✓ Sonido</li> </ul> <p>a) Se explicará a los alumnos sobre la señal de alerta que se empezará a utilizar que significa que el docente requiere de su completa atención.</p> <p>b) Se mostrará la señal cuando se requiera y se agradecerá a los alumnos por la atención prestada.</p> <p>c) Se dará la información que se necesita y continuaran con su trabajo en clase.</p> <p><b>JUEGO DE LA TARJETA (Tarjetas roja y verde de aproximadamente 28*20 cms)</b></p> <p><b>Objetivo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se busca que los estudiantes intenten en conjunto obtener un buen comportamiento para después obtener un premio por el desempeño obtenido.</li> <li>✓ Cada intervalo de 5 a 10 minutos el docente va anotando en el pizarrón una marca a la tarjeta verde o roja dependiendo al comportamiento, explicándoles a los alumnos el cambio de color, retroalimentándolos.</li> <li>✓ Al finalizar la clase se hace el conteo y se les explica porque obtuvieron o no el premio.</li> </ul> <p>Verde: Buen comportamiento Rojo: Conductas no adecuadas.</p>	<p><b>Verbal: " ATENCION POR FAVOR"</b></p> <div data-bbox="951 1234 1471 1612" style="text-align: center;"> <p>TARJETA VERDE / ROJA</p>  </div>
<b>Nombre de la Estrategia</b>	<b>Ejemplo</b>

## ESTABLECER UNA SEÑAL DE ALERTA

### JUEGO DEL SEMAFORO

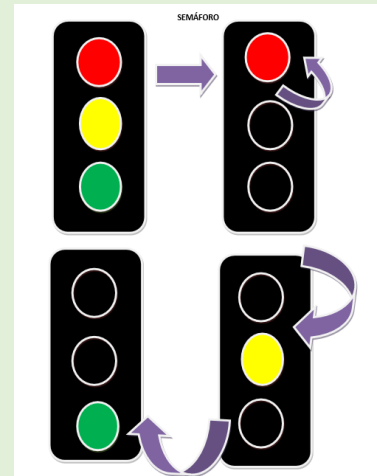
#### Objetivo:

Se busca que los estudiantes intenten en conjunto obtener un buen comportamiento, mediante el establecimiento claro de los tiempos y momentos en los que se puede realizar una conducta.

✓ Se utilizan tres tarjetas que simulen el semáforo (Amarillo, rojo y verde), la idea es que cada color del semáforo, indicara las conductas que deben realizar los niños en determinados momentos y tiempos.

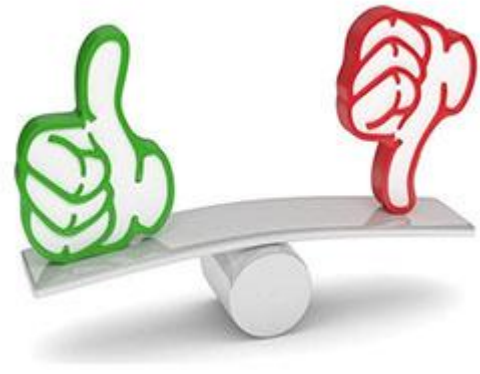
✓ Para empezar el juego se debe informar de manera clara a los niños y niñas sobre las conductas que indica cada color.

*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).*



### 3. SISTEMA DE REFUERZO

Una estrategia con mayor éxito es el uso de reforzadores, que se pueden utilizar para incrementar la probabilidad de se realicen comportamientos y conductas más adaptativos en el aula establecidas por el docente.



### a) JUEGO DEL BUEN COMPORTAMIENTO PARA EL TRABAJO EN EQUIPO.

**Objetivo:** Fortalecer conductas positivas de los alumnos. Se trata de una intervención temprana que pretende prevenir conductas de riesgo que se desarrollan en la pubertad y adolescencia, como ausentismo, drogas, violencia. Reducir conductas agresivas y/o tímidas en sentimientos y emociones.

a) Se divide el grupo en tres equipos con diferentes características. Ej color azul, verde, amarillo y a cada integrante del equipo se coloca una pulsera o listón del






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								

color de su equipo. El docente designara un líder para guiar la actividad en clase, donde el docente reforzara las buenas conductas a partir del comportamiento en clase.

- b) El líder se puede ir rotando.
- c) Se anotará en una hoja a los miembros de cada equipo (ejemplo) y las hojas se colocarán de manera visible en el salón, colocando:
  - ✓ **CARAS TRISTES:** al equipo o integrante enfatizando los comportamientos negativos.
  - ✓ **CARAS FELICES:** conductas positivas
- d) Se entrega el premio al equipo ganador.
- e) Se anotan potencialidades y áreas de oportunidad de cada equipo para mejorar.
- f) Se puede evaluar rotar integrantes del equipo, de modo que todos en alguna ocasión alcancen la oportunidad de ganar.

ANEXO 3 JUEGO DEL BUEN COMPORTAMIENTO  
Distribución por Equipos

 <b>EQUIPO AZUL</b> Curso: _____ Colegio: _____ Profesor/a: _____ Fecha: _____ Inicio <table border="1" data-bbox="950 882 1193 997"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> PUNTAJE OBTENIDO: _____ ¡FELICITACIONES!											 <b>EQUIPO ROJO</b> Curso: _____ Colegio: _____ Profesor/a: _____ Fecha: _____ Inicio <table border="1" data-bbox="1218 882 1461 997"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> PUNTAJE OBTENIDO: _____ ¡FELICITACIONES!										
 <b>EQUIPO VERDE</b> Curso: _____ Colegio: _____ Profesor/a: _____ Fecha: _____ Inicio <table border="1" data-bbox="950 1281 1193 1396"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> PUNTAJE OBTENIDO: _____ ¡FELICITACIONES!											MARCAS PARA REFORZAR O CASTIGAR CONDUCTAS  <b>Carita Feliz:</b> Para fortalecer conductas positivas de los alumnos y alumnas.  <b>Carita Triste:</b> Para mostrar conductas inadecuadas en el aula que se desean mejorar.										

## b) JUEGO YO ME COMPORTO MEJOR

**Objetivo.** Reforzar el comportamiento individual del alumno en el aula. Promueve que las buenas conductas de una gran parte del grupo sean percibidas por el docente, mientras que los malos comportamientos no requieran mayor atención.

\*\* Se elaboran hojas individuales donde se premiará y reforzaran conductas adecuadas.

\*\*Se entregará a cada alumno una para su reconocimiento y que la llene.




\*\*Se les explica el objetivo, recalcando que será el parámetro para premiar el buen comportamiento. Caritas felices, se pegará una por clase.

\*\* Cuando tenga 5 caritas felices, se convertirá en una estrella, lo que significa que recibirá un premio.

**Es importante ir cambiando los premios, iniciando con cosas concretas y a medida que el alumno avanza será intangible. En relación a los niños que ganen poco, es necesario premiar cualquier detalle positivo que realicen.**

OTROS REFUERZOS UTILIZADOS	OTROS REFUERZOS POSIBLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dulces</li> <li>✓ Stickers</li> <li>✓ Revistas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Volantines</li> <li>✓ Libros de lectura</li> <li>✓ Lápices</li> <li>✓ Anotaciones Positivas</li> </ul>
<b>REFUERZOS INTANGIBLES</b>	
<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>	

### JUEGO: YO ME COMPORTO MEJOR

YO ME COMPORTO MEJOR	MARCAS																				
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;">  <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">Nº Lista: _____</div> </div> <p>Nombre: _____            Curso: _____            Colegio: _____            Profesor/a: _____</p> <p><b>Inicio</b></p> <table border="1" style="width: 100%; height: 30px; 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> </table> <p style="text-align: right; color: purple; font-size: small;">¡Felicitaciones!</p> <p><b>Inicio</b></p> <table border="1" style="width: 100%; height: 30px; 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> </table> <p style="text-align: right; color: purple; font-size: small;">¡Felicitaciones!</p> <p><b>Inicio</b></p> <table border="1" style="width: 100%; height: 30px; 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> </table> <p style="text-align: right; color: purple; font-size: small;">¡Felicitaciones!</p> <p><b>Inicio</b></p> <table border="1" style="width: 100%; height: 30px; 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> </table> <p style="text-align: right; color: purple; font-size: small;">¡Felicitaciones!</p>																					<p>a) 1 – 4 comportamientos adecuados</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Felicitaciones</p> <p>b) 5º comportamiento adecuado</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>¡Muchas Felicitaciones!</p> <p style="font-size: x-small;">Esta estrella representa que el alumno o la alumna recibirá un premio para reforzar su buen comportamiento durante una o más clases.</p>

**c) TAREA POR PREMIO**

**Objetivo:** Se refuerza de manera individual que el alumno realice un trabajo más eficaz, en relación a tiempo y calidad del mismo. Se sugiere se realice antes del recreo o en la clase anterior a salir de clases.

Premio: Salir del salón a jugar con todos los compañeros en la medida que vayan terminando, mientras mejor realicen la actividad (en función de tiempo y calidad) más tiempo tendrán para jugar.

Premio: Salir del salón a jugar con todos los compañeros en la medida que vayan terminando, mientras mejor realicen la actividad (en función de tiempo y calidad) más tiempo tendrán para jugar.

Premio: Ver una película



**d) PREMIO AL ESFUERZO**

Se enfatiza el logro del trabajo en clase, así como fortalecer el comportamiento de cada alumno.

Se utilizan diferentes reforzadores ante las conductas positivas: stickers de caritas felices, notas de felicitación, dibujos para colorear.

Se informa a los alumnos que los que sigan las instrucciones de forma adecuada al final recibirán un premio tras presentar su trabajo.

Se recalca que todos pueden alcanzar esos premios.



Estimada Familia:

Por favor, felicite a \_\_\_\_\_

Su hijo/a tuvo un buen comportamiento y participó activamente en la clase de hoy. Este es un gran aporte al curso y para la educación de su hijo/a, permitiendo un ambiente más sano y mejor.

Esta nota representa un reconocimiento a la buena conducta y un agradecimiento por su cooperación para mejorar esta clase y nuestra escuela, convirtiéndola en un ambiente más sano para todos.

\_\_\_\_\_  
Profesor(a)

Fecha: \_\_\_\_\_

Caritas Felices



¡Felicitaciones!

Dibujos para colorear 1



### e) REFUERZO VERBAL

**Objetivo:** Valorar los logros de los alumnos manifestándolo de manera verbal e individual, demostrando a los alumnos que damos importancia a las conductas que realizan bien.

\*\* El docente debe observar, pasearse por el salón y entregar el refuerzo verbal frente a las conductas positivas del alumno.

\*\* Dependiendo de las características del grupo y de cada estudiante, se evalúa si este refuerzo se hace de manera personal o hacia todo el grupo para que todos sean conscientes de lo que se valoró en el compañero.

\*\* Otra forma es valorar verbalmente los logros del grupo por mejorar en algún comportamiento o aprendizaje.



### f) JUEGO DE LA DISTENCIÓN

**OBJETIVO:** Animar o movilizar a los alumnos antes o durante una clase, si la conducta de una gran mayoría es inadecuada. Consiste en realizar unos ejercicios físicos o actividades que les permitan a los alumnos soltarse dentro del aula, generando un compromiso posterior para mejorar su disposición a la clase.

\*\* Se explica a los alumnos la dinámica de la actividad y el compromiso posterior que se requiere.

\*\* se pide levanten la mano los que quieran participar y los que no permanecerán sentados en su lugar y si lo desean pueden integrarse.

\*\* Puede durar 10 minutos y después se relajarán y estiraran y vuelven a su lugar.

\*\* Sino funciona se hace hincapié no se realizaran actividades lúdicas durante la clase.

1. Correr un minuto atrás de su silla
2. Gritar durante un minuto
3. Saltar en un pie y luego el otro .
4. Cantar una canción
5. Realizar secuencias de movimientos.
6. Agacharse y levantarse
7. Hacer un baile grupal.




### g) CUADRO DE ESTRELLAS

**OBJETIVO:** En esta estrategia, el comportamiento de cada alumno o alumna es beneficioso solo para él, si es adecuado.

Este cuadro de estrellas se coloca de manera visible en el salón, se notan los nombres de todos los alumnos, al lado se deja un espacio para ir colocando las estrellas, las cuales se colocan por las buenas conductas y a fin de mes o el tiempo que se establezca se otorgan premios a los alumnos con la mayor cantidad de estrellas. Se establece una desviación de 3 a 5 en referencia al mayor número.

Se entregan los premios, se limpia el tablero y se vuelve a empezar.

Ejemplo de cuadro de estrellas

NOMBRE	ESTRELLAS					ESTRELLAS
1.						 Felicitaciones  Estas estrellas se colocan dentro de los cuadros de cada alumno o alumna cuando tienen un comportamiento adecuado.
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						

### h) ANALISIS FUNCIONAL DEL COMPORTAMIENTO

**OBJETIVO:** Análisis individual del comportamiento. Es una observación sistemática, documentación y análisis de la conducta perturbadora y los eventos asociados inmediatamente con la manifestación de la conducta, así como medida objetiva de la naturaleza, intensidad, frecuencia con que ocurre.

\*\*Indagar acerca de que es lo ¿Qué le da sentido a dicho comportamiento al alumno?

\*\*Análisis de la conducta conflictiva identificada y promover metas a generar conductas más positivas.

\*\* Elaborar el plan de trabajo individual con el alumno.

\*\*Evaluación pre y post individual.

\*\* Podría ser un trabajo lento y estarse ajustándose cuando se requiera, deben tomarse en cuenta variables del hogar, antecedentes conductuales, sociales.

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 problemáticas?	
¿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

#### 4. ESTRATEGIAS DE RELAJACIÓN

**Objetivo:** Que el alumno aprenda a discriminar entre sensaciones de relajación y tensión, a través de tensar y relajar sistemáticamente varios grupos de músculos.

Se puede utilizar las veces que se considere necesarias y pretenda que los alumnos estén más dispuestos a estar tranquilos y escuchar.



#### Juguemos a ser un tallarín:

"...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..."

**TORTUGA:** Permite trabajar con movimientos lentos de brazos y manos. Utilizando un cuento cuyo protagonista sea una tortuga que pasea por un bosque y cuando se encuentra con una amenaza tiene que meter la cabeza en el caparazón. De esta manera se le enseña a ejercitar la tensión muscular en cuello, hombros, para después, relajarlos y volver a estado normal.

**GLOBO:** Explicarle es un pequeño globo que alguien empieza a inflar poco a poco. A medida que se van inflando sus brazos y sus piernas tienen que hacerse grandes, grandes mientras respira lentamente. Y cuando este inflado del todo se va desinflando poco a poco.

**HORMIGA:** Tiene que hacerse pequeño, muy pequeño, y mover brazos y piernas como si fuera una pequeña hormiga. En este movimiento se provoca tensión muscular que se va a relajar, pidiéndole que poco a poco se convierta en otro animal o dejando de ser una hormiga, para notar la relajación de músculos.

**PELUCHE:** También se puede utilizar un peluche que sea de su agrado, y explicarle ahora él es papá o mamá del peluche y que lo quiere mucho, y tiene que abrazarlo muy fuerte, de esta manera se crea tensión muscular y poco a poco va soltando y relajando. Además se crea una asociación entre el niño y el peluche.

## 5. REUNIONES CON PADRES DE FAMILIA

**Objetivo:** Retroalimentar a los padres de familia respecto a las estrategias establecidas y complementarlas con su apoyo. Que sirvan de respaldo. Así como dar seguimiento para establecer normas y límites en el hogar.



¿DÓNDE ESTA LA ESENCIA DE SER DOCENTE?

ACTUAR, SENTIR, PENSAR COMO MAESTROS.

## 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.
- Paz%20ciudadana%205%20Manual\_Manejo\_de\_Aula\_Docentes\_Final\_17.11.08.pdf
- Bucay Jorge, Bucay Demian. *El difícil vínculo entre padres e hijos*. Océano 2016
- Barocio, r. *Disciplina con amor*. Pax México. 2004