

ESCUELA ELEMENTAL VILLAGE VISTA

PROGRAMA DE DISCIPLINA “COMPLETE SU DÍA” (MAKE YOUR DAY CITIZENSHIP PROGRAM)

KINDERGARTEN

PROPÓSITO

El programa de disciplina se ha puesto en práctica a fin de proporcionar en la escuela un sistema de manejo uniforme del comportamiento en todas las clases. Demuestra que los maestros tienen grandes expectativas para los estudiantes y es un programa cooperativo de comportamiento, no simplemente de disciplina. **COMPLETE SU DÍA** se centra en una regla: **NADIE TIENE EL DERECHO A INTERFERIR CON EL APRENDIZAJE O LA SEGURIDAD DE OTROS.**

El programa estimula a los alumnos a hacerse responsables de su propio comportamiento. Se hace énfasis en la importancia de que cada estudiante trabaje a su propio nivel de habilidad. Se permite que todos los alumnos cometan errores sin sufrir represalias acumulativas. Les da oportunidades para pensar y ser dirigidos. Se espera que los alumnos se esfuercen y se les recompensa frecuentemente por ello. El sistema permite a los alumnos tomar decisiones que les ayuden a desarrollar habilidades de pensamiento crítico; se les enseña el comportamiento apropiado en la escuela y se espera que entiendan y corrijan el comportamiento impropio. La base del programa **COMPLETE SU DÍA** es que **TODOS** los estudiantes pueden tener éxito y el tomar las decisiones apropiadas en la escuela les asegurará el éxito.

EXPECTATIVAS DEL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES

Se espera que los estudiantes:

1. Demuestren en todo momento un comportamiento positivo, respetando el derecho de los demás a aprender en un ambiente seguro.
2. Promuevan un ambiente seguro, respetando la propiedad de la escuela y usándola de manera responsable.
3. Elijan alternativas positivas, tales como recibir ayuda del maestro y evitar confrontaciones.
4. Lleguen a tiempo a su clase y se hagan responsables de mantenerse atentos a su trabajo y terminar todas las tareas asignadas.

GANAR PUNTOS A TRAVÉS DE LA REVISIÓN PROPIA Y DEL MAESTRO

1. Al concluir las sesiones de enseñanza indicadas, se pide a los estudiantes que revisen su desempeño académico y de comportamiento y se asignen a sí mismos un puntaje por esa sesión. Los alumnos ganan puntos en la clase cuando hagan lo que se espera de ellos, se mantengan en sus tareas, sigan instrucciones y mantengan un ambiente seguro. Fuera del salón de clases, los estudiantes deben caminar en fila en las aceras, no molestar a los demás y jugar con cuidado en el campo de recreo.
2. Se han establecido tres oportunidades para obtener puntos en cada sesión. Esto permite que los niños ganen 18 puntos. Un estudiante que gana entre 16 y 18 puntos, completa su día.

COMPORTAMIENTO IMPROPIO

1. Ser irrespetuoso con un adulto al usar sarcasmo o malas palabras, contestar de mala manera, ignorar indicaciones o instrucciones, etc.
2. Usar lenguaje inapropiado, tal como palabras groseras o vulgares.
3. Acosar, burlarse, poner apodosos o amenazar a otro estudiante.

4. Interrumpir la enseñanza o discusiones en la clase al gritar, hacer demasiado ruido, por ejemplo al tararear, silbar, etc., jugar con objetos o lanzarlos, levantarse del asiento sin permiso.
5. Inclinar su asiento para atrás.
6. Correr en la acera o los pasillos.
7. Usar un comportamiento agresivo como empujar, tropezar, escupir, patear a otros, etc.
8. Usar de manera impropia el equipo de juegos o interrumpir el juego de los demás durante el recreo:
 - a. simulacro de peleas
 - b. treparse a la espalda o los hombros de otros estudiantes
 - c. subir más de una persona a un columpio
 - d. pararse en los columpios
 - e. lanzar piedras, tierra, arena u otros objetos
 - f. juegos como 'tackle football', etc.
9. No se permiten chicles o caramelos, a menos que el maestro les supervise.
10. Cualquier comportamiento impropio que interfiera con el aprendizaje o la seguridad de otros, se manejará por medio de etapas. Otra conducta impropia se manejará por puntos no ganados.
11. Tardanzas o ausencias sin excusa.
12. No estar preparado para el trabajo y la participación en clase. Venir a la escuela sin su mochila o bolsa para guardar sus papeles.

EL PROGRAMA DE CINCO ETAPAS PARA UN COMPORTAMIENTO IMPROPIO

El programa Complete su Día hace énfasis en la toma de decisiones y responsabilidad de los estudiantes. Es importante que ellos, sus padres y maestros se den cuenta que avanzar por las diferentes etapas del programa de disciplina es completamente la decisión del alumno.

ETAPA 1: Cuando un alumno elija interferir con el aprendizaje, la seguridad o el bienestar de otros, se le pedirá que tome asiento retirado del entorno académico. Deberá pasar un corto tiempo pensando sobre el problema que tuvo. Si hace esto de manera exitosa, podrá regresar a su escritorio y continuar trabajando.

ETAPA 2: Si el estudiante no aprovecha este tiempo alejado de su trabajo, se le pedirá que se ponga de pie junto a su asiento y permanezca allí por un corto tiempo, antes de regresar a etapa 1.

ETAPA 3: Si el problema continúa más allá de la etapa 2, el maestro y el estudiante llamarán a los padres para explicarles la situación.

ETAPA 4: Reunión de los padres, el maestro y el estudiante (llamada por teléfono).

ETAPA 5: Esta etapa se usa solamente cuando un alumno está fuera de control y no puede funcionar en el ambiente escolar. El director o una persona designada se pondrá en contacto con los padres para indicarles que necesitan recoger a su hijo de la escuela inmediatamente. Si esto no fuera posible, el director o persona designada llevará el estudiante a la casa o el trabajo de los padres. Una consecuencia posible cuando se coloque a un estudiante en etapa 5 es la suspensión en la escuela.

Cuando se llama a los padres, el propósito es ayudar al estudiante a entender las decisiones sobre el comportamiento que se espera en la escuela.

Se espera que el estudiante exponga el problema, ofrezca alternativas de comportamiento aceptables y haga la determinación de que está listo para unirse otra vez a su clase. Esta determinación se hace de la manera siguiente:

- El alumno expuso su problema de forma apropiada y completa

- Indicó que era su responsabilidad controlar su comportamiento
- Expresó métodos alternos de manejar el problema
- Demostró una actitud positiva hacia la aceptación de responsabilidad
- Manifestó su deseo de regresar a clase

SE DEBE TENER EN CUENTA QUE CUANDO UN ALUMNO SE ENCUENTRA EN ETAPAS, NO LE ES PERMITIDO HABLAR, MOVERSE DEMASIADO NI HACER RUIDO. ADEMÁS, LA REPETICIÓN DE UN PROBLEMA EN UNA ETAPA PARTICULAR PUDIERA OCASIONAR QUE CONTINÚE EN ÉSTA POR MÁS TIEMPO.

INFRACCIONES REPETIDAS

Cuando una infracción se repita frecuentemente, los estudiantes que se coloquen en etapas podrán permanecer allí por un período más largo de tiempo. El alumno deberá regresar a etapa 1 y permanecer allí apropiadamente por 3 o 5 minutos continuos, antes de volver a unirse a la clase. Cuando un problema se vuelve crónico, los padres deben esperar una comunicación por parte del maestro.

COMPORTAMIENTOS QUE TRAEN COMO CONSECUENCIA UN AVANCE INMEDIATO A LA ETAPA 4:

1. Intencionalmente estropear, malograr o destruir la propiedad escolar
2. Mentir
3. Hacer trampas
4. Robar
5. Usar lenguaje impropio con un adulto
6. Hacer gestos inapropiados
7. Demostrar un comportamiento incontrolable
8. Ser extremadamente irrespetuoso
9. Desobedecer intencionalmente

COMPORTAMIENTOS QUE TRAEN COMO CONSECUENCIA UN AVANCE INMEDIATO A LA ETAPA 5:

1. Pelear: amenazar o participar en combate físico en el que participen dos o más alumnos
2. Posesión y/ o uso de tabaco o fósforos
3. Posesión y/ o uso de alcohol
4. Posesión y/ o uso de drogas ilegales o equipo relacionado
5. Posesión y/ o uso de armas, cuchillos, estrellas chinas, petardos, u otros objetos peligrosos

ARTÍCULOS QUE NO SE DEBEN TRAER A LA ESCUELA

1. Chiclos y caramelos, a menos que el maestro lo autorice
2. Radios, grabadoras
3. Patines, patines en línea, zapatos con ruedas
4. Juegos electrónicos
5. Computadoras personales, a menos que el maestro lo autorice
6. Pistolas de agua, globos de agua o pogs
7. Monopatines o patinetas
8. Juguetes, muñecos GI Joe o Barbie, carritos, camiones, etc., a menos que el maestro lo autorice
9. Tarjetas de béisbol, fútbol o baloncesto, a menos que el maestro lo autorice.

Estos objetos pueden distraer a los estudiantes del proceso educativo y hay el riesgo de que se dañen, se pierdan o se los roben.